http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA - PC

NUMERO 50

TUTTE LE NOVITA' DI LAS VEGAS E MOLTO ALTRO ANCORA

ALL'INTERNO ZZAP!

Anno V Numero 50 - Febbraio 1993- Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NAKI
INTERNATIONAL

una fonte completa di accessori per il tuo Game Boy

ACTIONPAK PER GAME BOY 7 ORE, CON ADATTATORE AC

ACTIONPAK PER GAME BOY 12 ORE, CON ADATTATORE AC

inserisci il tuo "Actionpak" e gioca!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

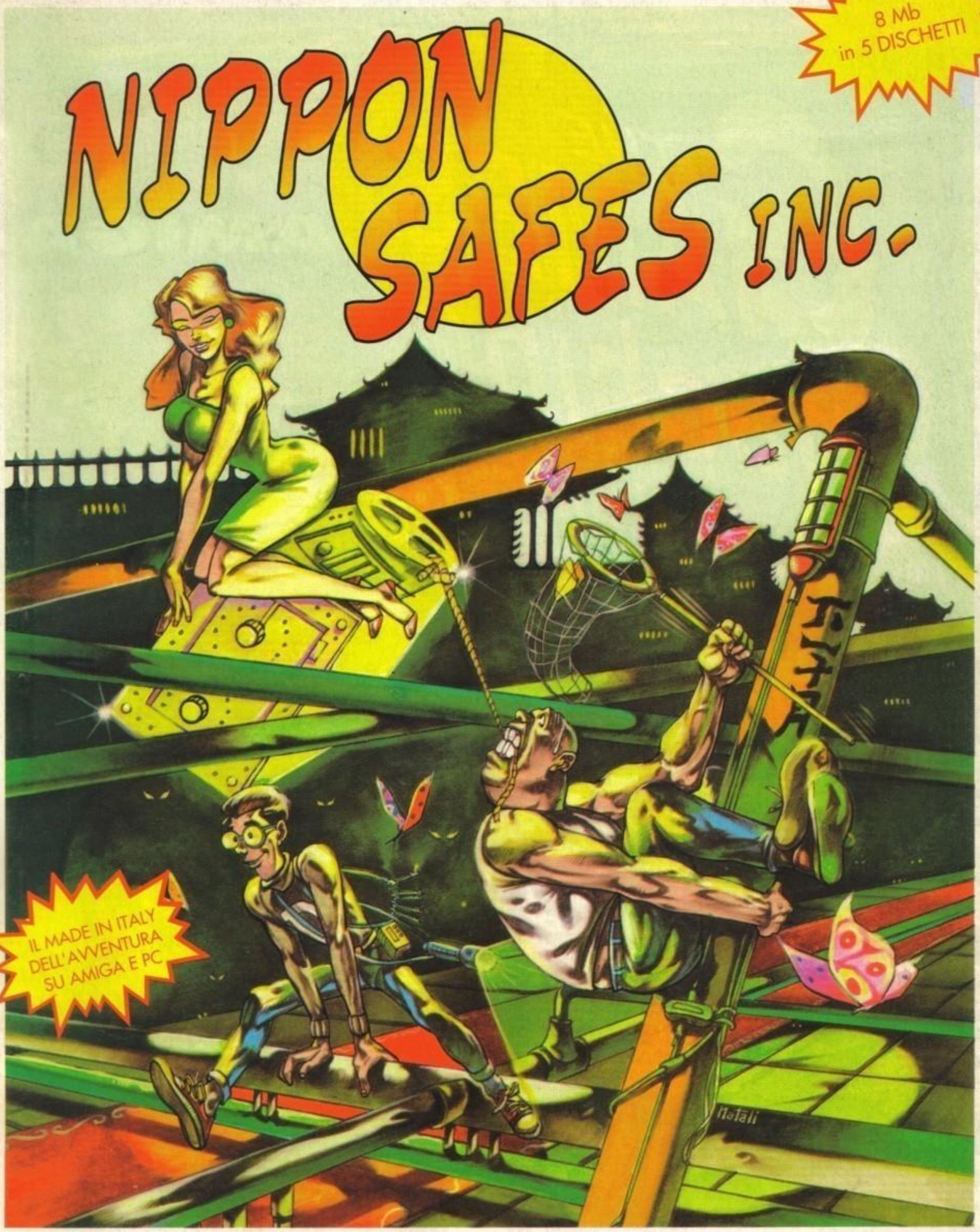
H.T.D. **HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.**

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301 229

Nintendo, Game Boy, Naki, Actionpak sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



TREND

Distributore esclusivo per l'Italia
TREND ITALIA s.r.l.
Tel. (010) 314110
Fax (010) 3629303

Lo troverete anche nei migliori negozi di elettrodomestici / Hi-Fi / TV

DYNABYTE

SOFTWARE HOUSE ITALIANA
- GENOVA ITALIA-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CON DISCO DA 3 1/2

a sole L. 7000

GIA' DISPONIBILE IN EDICOLA

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

ECCEZIONALE: UN DEMO GIOCABILE + UN GIOCO COMPLETO

BART VS THE WORLD
I SIMPSON ALLA CARICA!

ZOOL
LA NUOVA INCREDIBILE VERSIONE

SPECIALE PREVIEW

A-TRAIN e SIM EARTH
MAXIS A TUTTA BIRRA

RECENSITI PER VOI: DARKSEED - SIM EARTH - ROME A.D. 92
SIM EARTH - A-TRAIN - WING COMMANDER - B.A.T. II - ZOOL

Anno III Numero 14 - Febbraio 1993 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

ALLEGATI 2 POSTER IN

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

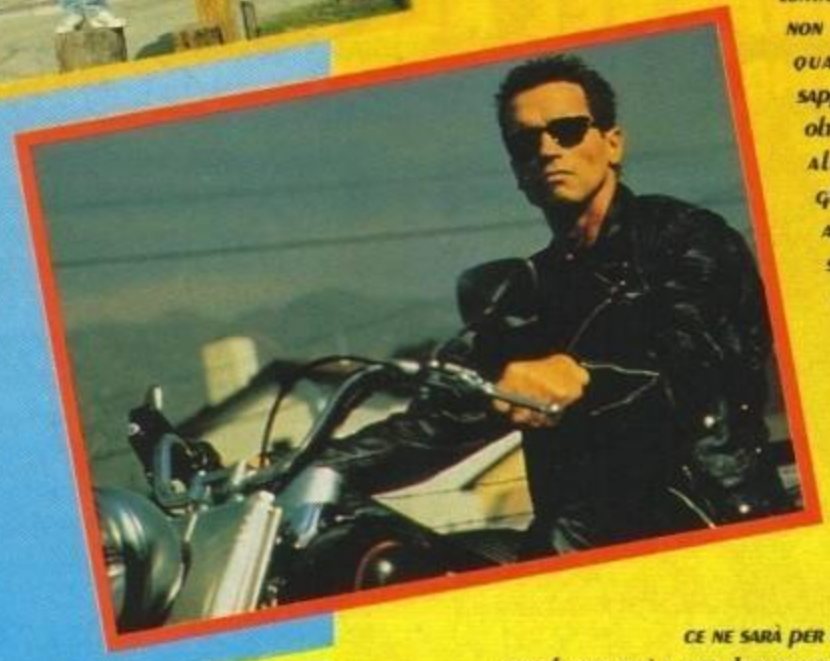
Editoriale

TGM VOLA A LAS VEGAS

Non che la vita negli studi di UnoMania sia noiosa, anzi, ma questo mese credo proprio che di cose da dirvi ne abbia di più Max, a cui cedo volentieri la penna per quest'editoriale...

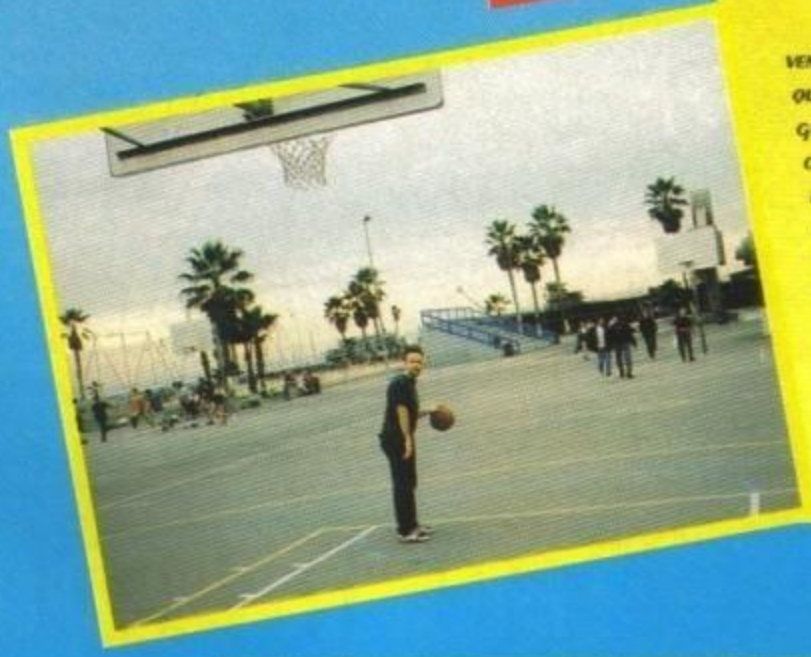
Ringraziando lo zio per l'opportunità, che naturalmente colgo al volo, posso anticiparvi un numero di quelli "dirompenti", ricco di novità, esclusive e recensioni in anteprima...

Lasciando comunque alle prossime pagine ogni ulteriore incombenza informativa (e a un delirante articolo, che troverete fra una manciata di pagine, alcuni degli aneddoti più significativi del viaggio), vorrei attrarre la vostra attenzione a ben altra considerazione... Il fatto che nel corso della mia trasferta statunitense il nome Amiga non sia mai stato nemmeno lontanamente preso in considerazione, se non su esplicita domanda, era in effetti qualche cosa di prevedibile, tutti sappiamo la marginalità del suo mercato oltreoceano; ma vi confesso che il vedere all'interno di stand storicamente gloriosi, come quelli Ocean e Virgin anche i PC rinchiusi nel retro di uno sgabuzzino, soppiantati da tonnellate di console (primo fra tutti il SuperNes, che come interesse generale suscitato precede di gran lunga qualsiasi avversario), mi abbia lasciato addosso una sensazione discretamente desolante. Non vorrei ora cadere in nostradamici allarmismi, il software per le nostre macchine continuerà ad essere prodotto e probabilmente ce ne sarà per soddisfare tutti i gusti, ma il fenomeno console non può e non deve essere sottovalutato. D'altronde i volumi di vendita delle cartucce hanno ormai raggiunto cifre assolutamente inarrivabili per qualsiasi gioco su disco, e si parla di quantità assolutamente clamorose, con guadagni altrettanto spropositati, interessi in continua crescita e di conseguenza investimenti sempre più ingenti. E il mercato software? Sono i numeri a parlare, e nella stragrandissima maggioranza dei casi questi risultano irrisori se paragonati a quelli delle console... E non vi chiedete il motivo di questa differenza? Suvvia, che ci arrivate... Esatto, la pirateria.



Lascio a voi ogni ulteriore riflessione sull'argomento, con ogni probabilità avrete anche domani il vostro dischetto quotidiano, e lo stesso l'anno prossimo, ma se le cose vanno avanti di questo passo non è affatto da escludersi che fra qualche tempo per giocare a un buon arcade si dovrà necessariamente impugnare un joypad...

Max Reynaud



Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri Direttore **Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Orchesi, Daniele Lepido, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Marco Auletta, Mauro Ferri, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI). **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277. **Distribuzione:** ME. PE. S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.

Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

16
ANNO 3
NUMERO 16
FEBBRAIO 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

Consolemania

116 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

MARVEL ALL'ATTACCO
SPIDERMAN E CAPTAIN AMERICA SU NES, SUPER NES E MEGADRIVE

TERMINATOR 2
NUCLEARIZZIAMOLI VIVI!

A TUTTA VIOLENZA CON...
ROAD RASH II

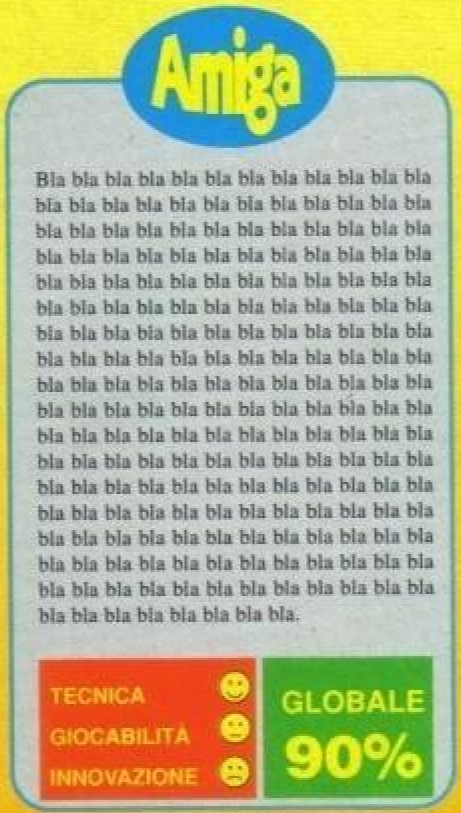
UNIVERSAL SOLDIER
VAN DAMME E LUNDGREN SU MEGADRIVE!

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM



Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commentò del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE. Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come. Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, è molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100 %), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco. E, per finire, ecco a voi il significato delle quattro faccine che potreste trovare.
Buon divertimento.

- Indica un giudizio non soddisfacente
- Indica un giudizio positivo ma normale
- Indica un giudizio decisamente positivo
- Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Indice

RETROSPETTIVA (50 NUMERI ASSIEME)	8
VOCI DI CORRIDOIO	12
TGM A LAS VEGAS	14
PREVIEW	16
TIPS	67
REVIEW	76
KARAOKE	123
BOARDGAMES	124
TALENT SCOUT	130
POSTA	133

PC

BATMAN II	88
BATTLECHESS 4000	114
ERIC THE UNREADY	110
PUTT PUTT	108
SPACE QUEST V	96
STUNT ISLAND	104
ULTIMA UNDERWORLD II	82

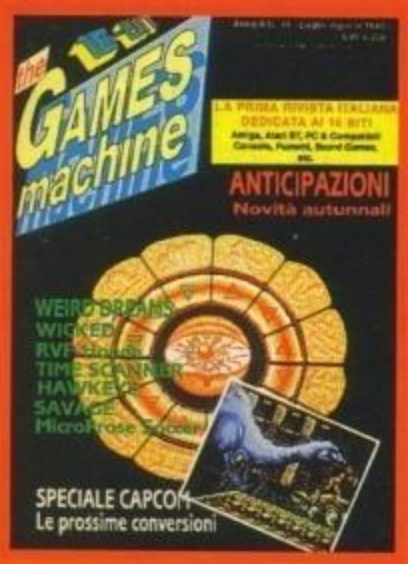
AMIGA

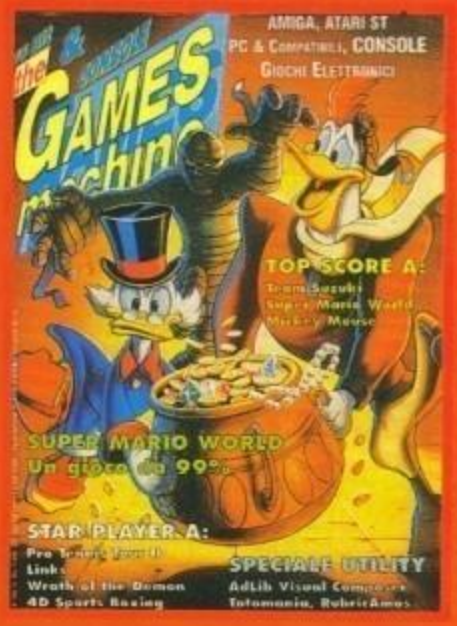
BODYBLOWS	92
CHOAS ENGINE	94
LIONHEART	76
NICK FALDO'S GOLF	84
SLEEPWALKER	78
TRANSARCTICA	106
ZOOL (AMIGA 1200)	121

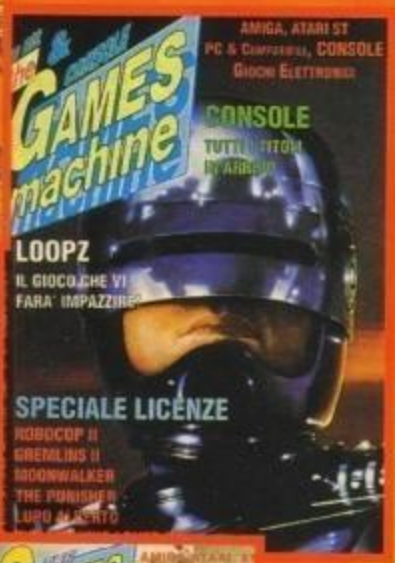
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

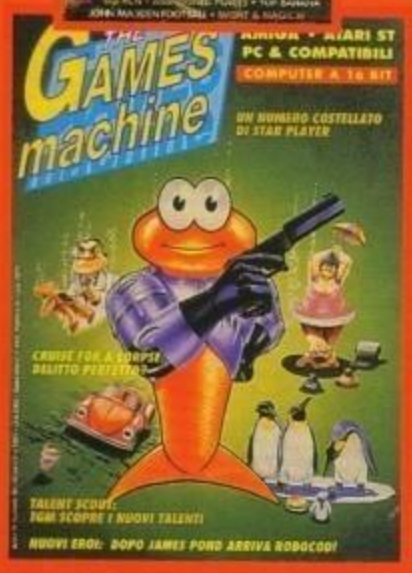
http://www.oldgamesitalia.net/

CINQUANTA VOLTE TGM









Cinquanta numeri sono tanti, eh? Chi l'avrebbe mai immaginato nel lontano Settembre del 1988? E' passato un sacco di tempo! Centinaia di giochi, titoli, immagini... Eppure, ricordarli è facilissimo, basta esserci affezionati. Ma che Max mi abbia chiesto di scrivere questo immane articolo proprio non mi va già, è tutto il giorno che vado avanti a pigiare tasti come un matto, dalle nove e mezza, e ieri sono tornato a casa alle quattro! Non c'è pace tra gli ulivi... E visto che io me lo sono dovuto scrivere, 'mo voi ve lo dovete leggere: una bella restrospettivona su tutti e cinquanta i numeri di TGM. Un bel regalo, ma anche un bel lavoraccio! E tenete conto di una cosa, ovvero che "le opinioni espresse dal redattore non rispecchiano necessariamente quelle della rivista", almeno in questo articolo. Ovvero, dove leggete "questo è il gioco migliore" o "questo è un pacco" è la mia personalissima, sacrosanta e utilissima opinione. Insomma, a me almeno la scelta delle armi...

Numero 1 - Settembre 1988. Fiat lux! Che dire del primo numero? Il sottoscritto non l'ha visto nascere, ma è stato uno dei primissimi ad acquistarlo: sono arrivato in redazione e ho "tirato su" una delle copie interne, che di solito "appaiono" un paio di giorni prima dell'uscita in edicola. Forse sono stato proprio il primo, ma che importa? Il fascino di quelle pagine, che a guardarle adesso sembrano un po' spoglie e ingenue, è incredibile: giochi di ogni genere, per ogni formato (Conqueror per Archimedes!), coin-op, console, news, RPG, boardgames, avventure... Tra le peculiarità, segnaliamo la foto per Spectrum di Impossible Mission II e il primo articolo apparso in Italia sul PC Engine. Il mio gioco preferito? Sembra strano, ma è Skychase (Amiga) con il quale ho fatto interminabili sfide a due con un mio amico. Tra i migliori comunque c'è anche Arkanoid II (Amiga).

Numero 2 - Ottobre 1988. Grande numero! Uno speciale Preview mastodontico apriva il secondo numero di TGM. Comincia la saga di Aquaventura (tenetelo bene a mente! Ottobre 1988). Per la serie "chi l'ha visto" troviamo Dragonslayer della Line! per Amiga e Bamboo, il seguito di Hawkeye. I giochi migliori? Great Giana Sisters (eresia!...) per Amiga, Starglider II (Amiga), Super Hang On (Amiga), Zoom (Amiga), Eliminator (Amiga...), Carrier Command (ancora Amiga...). Il PC "da giocare" è ancora agli albori, c'è un articolo sui mitici Watchmen e sulla Microprose. Il mio preferito è Starglider II.

Numero 3 - Novembre 1988. Baciami stupido! Le labbra di Libitina vi invitano a giocare a Sinbad and the Throne of Falcon, bruttissimo su Amiga e incredibile su ST (ma anche su C64!). Inizia l'aborto del Konix. Seconda apparizione nelle preview del fantomatico Weird Dreams, recensiti i mitici Virus, Battlechess, Cybernoid, Menace (un 99% contrastato), Rocket Ranger, Nebulus, Sindbad, Live & Let Die... La palma del MIO Migliore Gioco va a Virus. Augh.

Numero 4 - Dicembre 1988. Ma chi c'è in copertina? E' lui, l'alieno mutante dell'acclamato R-Type! Nelle preview appare lo stramitico Hybris della Discovery (ma dove è finita?), Pioneer Plague (in HAM! Che botta!...), Captain Blood (incomprensibile), Dragon Ninja e Zany Golf. Il migliore del mese per il sottoscritto è IK+ (tutt'ora il miglior picchiaduro della storia per Amiga) seguito a ruota dallo sfasciapolsi Speedball, R-Type, Pacmania (un classico) e l'incredibile Mike Tyson Punch Out per NES, letteralmente "unrivalled". Lo voglio per Amiga!

Numero 5 - Gennaio 1989. Il berretto verde del devastante Operation Wolf sembra dire "Ho mangiato pesante!". L'abbuffata è costituita dai giochi: Elite (the best), Captain Blood, Pioneer Pague, U.M.S., Turbo Trax (demenziale e ingiocabile, ma a me piace), Star Trek per PC e Castlevania per NES. Per la serie "la rubrica meno accurata del mondo ma mi è piaciuta lo stesso": Nero su Bianco, un elenco delle prestazioni delle varie macchine - curiosa la foto di Chris Humpreys che lavora a Birds of Prey (proprio lui!) con la didascalia "Spesso, nella nostra redazione i 16-bit lavorano affiancati...".

Numero 6 - Febbraio 1989. Dragon's Lair! Su Laser Disc? Meglio, per Amiga! Minimo un Mega di RAM, un pacco di dischi, prezzo esorbitante... E' andato a ruba! Tra i "titani", Hybris e Sword of Sodan della Discovery, Zak McKracken (96% Solo? E' il migliore in assoluto! Praise the Lord...) e F19 su PC, l'inizio della scalata dei compatibili verso i Veri Giochi.

Numero 7 - Marzo 1989. In copertina, lo sfuggente Weird Dreams, ancora di là da venire. Articolo mastodontico sulla Konix e le sue periferiche assurde, recensiti classici come Purple Saturn Day, Barbarian II della Palace e TV Sports Football (mai potuto soffrire). Un bell'articolo ultra-allarmistico sui virus spaventa tutti i possessori di Amiga. Il migliore tra i giochi? Non saprei, forse Barbarian II.

Numero 8 - Aprile 1989. FOFT: il primo, grande, fiasco della storia dei 16-bit. Non il primo gioco brutto (neanche poi tanto), ma una grande delusione. Il mito Populous appare: un successone. Un sacco di coin-op su Amiga: R-Type, Silkworm (spazialissimo, lo preferisco anche a Populous), Space Harrier e Super Hang-On. Bidone del mese: Street Fighter US Version, opera di Giuliano Gandini. Ci siete cascati! Oops, ma cosa vedo? Dungeon Master su ST! Mi correggo, è questo il miglior gioco del mese. Per PC? Quasi niente...
Fanno capolino il Megadrive e il primo abbozzo di Super Famicom (ce ne ha messo...).

Numero 9 - Maggio 1989. Gran bella copertina, davvero. Ulp, il Mac su Amiga? Ma è AMax! incredibile. "Pera" del mese: Archipelagos becca 42%, tra la delusione generale. Il migliore è senza dubbio il misconosciuto Typhoon Thompson per ST, convertito anni dopo su Amiga e generalemte snobbato. E' un MUST per tutti i possessori di ST e Amy, credetemi. I video-allupati si sollazzano con Hollywood Poker Pro, i PC-isti con il divertentissimo Space Quest III e... basta.

Numero 10 - Giugno 1989. In prima pagina, il mediocre Super Space Harrier. Buuh, datelo alle capre. Mega-articolo della Lucasfilm, preview dell'inossidabile Indy III, Bomber, Xenon II, l'ennesimo episodio di Where the Bloody Hell is Carmen Sandiego. Recensiti? Forgotten Worlds, l'affascinante Millennium 2.2 (che sia la mia prima recensione su TGM? Probabile, notate l'urfido "tu sei..."), Grand Monster Slam, Powerdrome, Blood Money, Dragon Ninja (era ora!), Kick Off (ora lo posso dire: LO ODIO! Liberatorio, nevvero?). Bio Challenge è molto bello, ma io non me ne sono accorto. Cybernoid II è meglio, ma non viene apprezzato. Recensiti i primi titoli per MD...

Numero 11 - Luglio/Agosto 1989. Che cos'ha di strano questo numero? La foto di copertina stampata palesemente al contrario? No, probabilmente la prima recensione di Max, ovvero quella dello strambo Wicked. "Previewwati" l'inafferrabile

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Thargan e The Lost Patrol. Recensito per ST Weird Dreams, ma la versione Amiga è ancora di là da venire. Federation of Free Traders per Amiga viene un po' rivalutato, esattamente come Archipelagos. Il migliore del mese è senza dubbio RVF Honda (la mia prima "vera" recensione, Wicked era una traduzione, non che allora facesse molta importanza, ndMax), seguito da Savage, Navy Seals... Renegade per Amiga è il "roito" del mese.

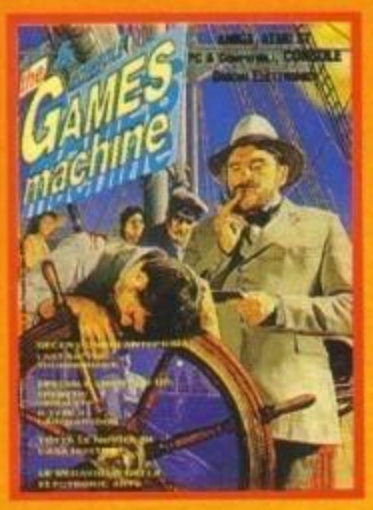
Numero 12 - Settembre 1989. Indiana Jones cavalca con le spalle al sole verso il successo. Le prime foto del Lynx, una grande preview di It Came From the Desert, si comincia a parlare di Stunt Car Racer... i giochi del mese sono The New Zealand Story (il migliore), Rainbow Islands (recensito con un sacco di mesi d'anticipo per colpa di alcuni inconvenienti occorsi alla Firebird che poi l'ha passato alla Ocean chiudendo), Fiendish Freddy Big Top o' Fun, Rick Dangerous. Il SEUCK su Amiga fa la sua comparsa, si ritorna a parlare di Aquaventura ("è imminente"). Avanti un altro...

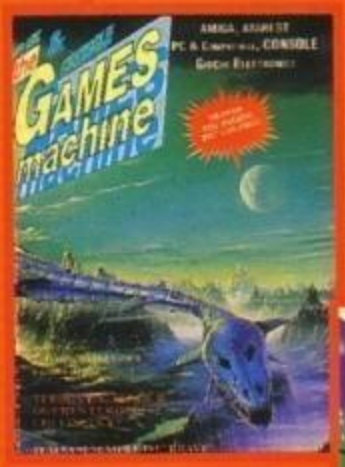
Numero 13 - Ottobre 1989. Who you gonna call? Ghostbusters! Il gioco è un po' un bidone, il film... anche. Preview di Space Ace, Maniac Mansion per Amiga, Altered Beast, Chambers of Shaolin e Future Wars. Recensito l'impossibile Shadow of the Beast, il sopravvalutato Strider e Indy III, l'atteso Xenon II e Great Courts (Pro Tennis Tour). Appare la rubrica Made in Japan, ma non ha ancora preso la sua vera forma...

Numero 14 - Novembre 1989. In copertina c'è Power Drift, e tra le preview due giochi per Konix: si comincia bene. Batman the Movie è un gran gioco di guida con delle simpatiche scene platform (io so che dovrebbe essere il contrario, ma io la penso così). Il volante la fa da padrone: Vette è un po' uno shock, ma tutti giocano a Stunt Car Racer (il migliore del mese) - Crammond affila gli artigli! Altered Beast è un mezzo bidone, molto bello Beach Volley. Phobia è bellino, Sim City è immenso. Una "magnifica" scheda grafica che va a 1024x768 con una palette massima di BEN 4096 colori viene recensita, i 16 milioni di colori sono ancora un'illusione.

Numero 15 - Dicembre 1989. La copertina è di Hard Drivin, il futuro bidone dell'odiatissimo Jurgen "sono scarso" Friedicoso. Onslaught è bello violento, North & South simpatico, Interphase futuristico, Battle Squadron devastante, Life & Death inquietante, Power Drift deludente, Rally Cross Challenge divertentissimo, ma misconosciuto, Rock & Roll vanta la miglior tromba mai campionata. Gli altri titoli non sono un gran che, si salva Chambers of Shaolin, che comunque è il mio titolo preferito. Segnaliamo la recensione del diffusissimo (adesso) C1-Text, e il Made in Japan sempre più incasinato...

Numero 16 - Gennaio 1990. I formiconi della Cinemaware insidiano una tizia truccatissima - è It Came Fron the Desert, finalmente. F-29 è immenso, Turbo Out Run è brutto come Moonwalker (povero Michael). Ghostbusters II per Amiga non è eccelso, aspettiamolo per PC, và. Operation Thunderbolt è fatto molto bene, ma non ha lo stesso successo del primo episodio (finita la moda?). Double Dragon II è gran bello, hard Drivin è un pacco... e si continua così con altri titoli, ma il più giocato dal sottoscritto rimane il succitato Double Dragon II, che non va su 1.3 (eh, che pacco, lo sapevo che è meglio comprare l'Amiga con l'1.2...)





Numero17 - Febbraio 1990. In copertina c'è Leisure Suit Larry III, e all'interno della rivista c'è il II per Amiga. L'emulatore Spectrum per il sedici bit della Commodore viene recensito da un entusiasta Carlo Santagostino - l'unico che in effetti lo abbia usato in tutto questo tempo... I giochi belli sono tanti: Bomber, Maniac Mansion (mitico), Ninja Warriors, Ghostbusters II per PC. Er mejo è lo stragalatticofantasticoincredibile Indy 500, il miglior gioco di guida dopo F1 Grand Prix. Un interessante articolo sulla grafica in 3D inizia molti al ray-tracing. Gran bello è Hero's Quest della Sierra, la mia preferenza però è chiara...

Numero 18 - Marzo 1990. La copertina è di Rainbow Island, e non ho ancora capito perché. Loom viene "anticipato" tra squilli di tromba, Chaos Strikes Back occupa il sottoscritto per un sacco di nottate e contende la palma di di gioco più interessante del mese a David Wolf, Face Off, TV Sporst Basketball, X-Out, Larry III, A-10 Tank Killer e altri. Nonostante tutto, il mio preferito è After the War, ultraviolento e giocabilissimo. L'articolo "Bambini per Sempre" smuove un po' di gente...

Numero 19 - Aprile 1990. Prima pagina dedicata a Pipe Dream, interessantissimo puzzle game programmato dalla Assembly Line. Il più affascinante del mese è Damocles, la recensione più contrastata è quella di Startrash (mai contenti!...)(che bei tempi! NdMax). I titoli degni di nota si limitano a Rainbow Island (ri-recensito). In omaggio (si fa per dire) una bella preview "succosa" dedicata alla Mirrorsoft, dove si comincia a parlare di Wings e di It Came from the Desert.

Numero 20 - Maggio 1990. La copertina festeggia il primo gioco decente italiano? Chissà, fatto sta che Bomber Bob piace e viene ampiamente dimostrato. I migliori del mese sono E-Motion, Hammerfist, Player Manager, Lost Patrol, il poco giocabile ma fascinoso Warhead, Midwinter su ST, Colonel's Bequest su PC e Golden Axe per Megadrive. Il bidone del mese per il sottoscritto è l'attesissimo Black Tiger, il preferito è il già citato Warhead, innovativo ma non troppo giocabile

Numero 21 - Giugno 1990. La cittadella volante di Krynn incombe sul numero di Giugno del 1990, uno dei miei preferiti. Il gioco più giocato da me è stato Turrican, una vera istituzione. Nelle preview appaioni i primi abbozzi di The Killing Game Show e Anarchy della Psygnosis, torna Aquaventura (che barba) e si parla già di Barbarian II. Belli Castle Master della Incentive, che ormai tira troppo la corda del genere Driller, Loom, Their Finest Hour (non ci ho mai fatto una partita!), Klax, Escape from the Planet of the Robot Monsters, Tennis Cup (troppo bello!). A pag 51 troviamo una foto di Carlo il casinista qualche cenone fa. Ultima VI lascia presagire qualche cambiamento in casa Origin, Champions of Krynn conquista il sottoscritto, Mechwarrior fa la sua brava parte e North Star Ken per MD esalta tutti, compreso il sottoscritto, ma verrà ripudiato dopo qualche mese. Gioco incomprensibile del mese: Gravity.

Numero 22 - Luglio/Agosto 1990. Flimbo's Quest non ce lo volevamo proprio, ma le cose sono andate come sono andate... Il simulatore di volo più alternativo del momento (Dragonstrike) appassiona un po' di gente, così come i meritevoli Mean Streets, LHX Attack Chopper, Ghosts 'n' Goblins (era ora!) Fire and Brimstone, Persian Gulf Inferno. Railroad Tycoon è immenso, e il notoriamente prodigo Max (l'espressione "è di manica larga" è riduttiva) affibbia un tremendo 30% a All Dogs goes to Heaven, con globali separati per ogni sotto-gioco: 2%, 3%, 1%, "Vic 20" (??), 4%, "il Vic 20 è meglio", S.V., 6%, 0%, -0,5%... Una stroncatura senza precedenti. Il migliore è senza dubbio Assault Suit Leynos per Megadrive.

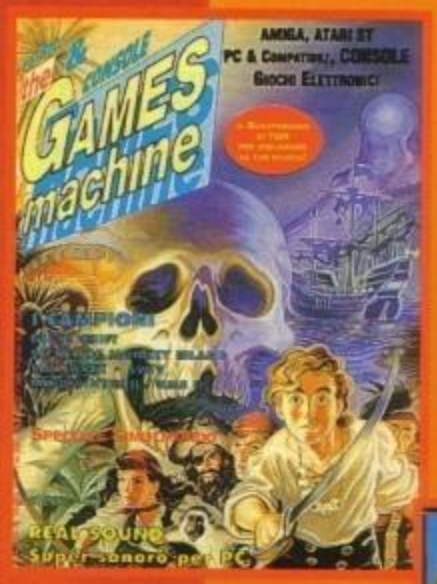
Numero 23 - Settembre 1990. Ma che è 'sto disegno? Ma dai, Gremlins 2! E che troviamo? La preview di un classico: Monkey Island. Prime foto del CDTV: cronaca di un nuovo 128. I "meritevoli" del mese sono Venus the Flytrap, Flood, Secret of the Silver Blades (che piace solo a me, probabilmente), Midnight Resistance, Kick Off 2 (vale sempre il commento per il primo) e Centurion. Si parla di Amos, e Max si impossessa definitivamente del Made in Japan. l'inizio della fine della sua sanità mentale. Il Neo Geo fa la sua comparsa in grande stile.

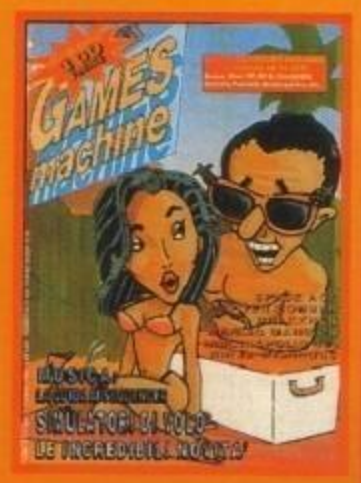
Numero 24 - Ottobre 1990. Chi si ricorda il gioco di copertina? E' Apprentice, della Rainbow Arts (mai potuto soffrire). La Core ci presenta Torvak the Warrior, ampiamente ignorato, ma davvero carino. Milioni di persone tentano di spennarmi per il 70% dato a Beast II. Ma come, è bello di grafica, è Psygnosis, è Beast II... E poi mi danno ragione. Wings vince il premio di recensione più brutta mai vista per un gioco Cinemaware, con tre foto per tre pagine. Paradroid 90 è molto bello, ma non viene subito distribuito e

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

esce in mezzo all'indifferenza. Murder piace a tutti, ma non ci gioca nessuno, Time Machine piace e basta, Tusker è carino, Shadow Warriors gettonatissimo, Sorcerian è una buona collaborazione tra Sierra e Giappone. Ecco una delle ultime foto del Konix, a pagina 57. Datastorm è il mio preferito del mese: Defender ultraveloce e ultradivertente, mai battuto. Welltris è troppo macchinoso per avere successo, Faces invece è troppo macchinoso e basta. Tra gli altri, Operation Stealth, Nuclear War e così via.

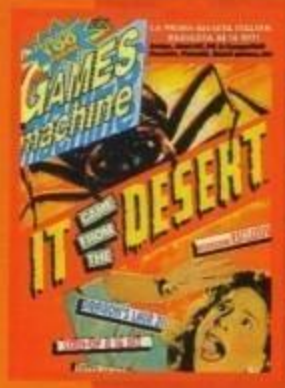




Numero 25 - Novembre 1990. Dick Tracy! E allora? Pazienza. Prima foto di F1 3D per Amiga della Simulmondo, chiude TGM inglese (che diventa RAZE), appare la rubrica Hot Slots, curata dala fantomatica Suzy Uki dalle tendenze più che particolari. Recensiti Rick Dangerous 2, Future Basketball, Anarchy, The Killing Game Show, Backlash (conversione di Encounter per C64 di Paul Woakes), Unreal (il rivale di Beast?), Over the Net, Gold of the Aztecs, Phantasy Star II (ci ho giocato troppo). Max perde definitivamente il senno trasformandosi nelle notti di luna piena in Shintaro 'o Pizzettaro...

Numero 26 - Dicembre 1990. Robocop 2 minaccia i lettori, una svista volontaria nel colophon diventa la "granfica" favola della redazione. I Lemmings annunciano il loro arrivo tra la curiosità generale, cominciano ad apparire alcune foto "particolari" di giochi giapponesi. I "Giochi belli" sono costituiti da Supremacy, Loopz, Pang, Torwak the Warrior (il più giocato nelle maternità), Moonwalker per MD, Robocop II, Vaxine (a me piace!) e basta. Blade Warrior (ex Paladin) appare dopo una cifra di mesi, ed è un bidone.

Numero 27 - Gennaio 1991. Todd McFarlane istoria in maniera superba la nostra copertina con un incasinatissimo Uomo Ragno. Arrivano i Giochi Belli: Speedball II è subito indimenticabile, Awesome è impressionante ma poco succoso, Oops-Up è un buon clone di Pang. Altered Destiny ha le foto di Hero's Quest II, nessuno se ne accorge e la cosa finisce lì. Test Drive III è un po' poco giocabile, ma viene osannato, I Play 3D Soccer piace al sottoscritto e le console impazzano (finché possono). Il Gioco del Mese del MA è dapprima assegnato a Wings of Fury della Broderbound, ma appare il mitico Star Control che se ne impadronisce brutalmente. Comincia la scalata al PC ultrapotente: ecco Wing Commander.



Numero 28 - Febbraio 1991. Jurgen torna nei nostri incubi con Hard Drivin' 2, subito "copertinato" - da notare lo scambio di foto tra la recensione di Hard Drivin' 2 e Hard Drivin' per Megadrive operata da me grazie a una notte insonne. Il migliore del mese è senza dubbio l'atteso Chaos Strikes Back finalmente su Amiga, e degni compari sono il bizzarro Exterminator (conversione del coin-op omonimo Gottlieb), Nitro della Psygnosis, Powermonger, 4D Sports Driving (davvero grandioso in quanto a realismo di guida), Elvira e Crash Course (un po' più casereccio di 4D, ma molto divertente). Segnaliamo per la "particolarità" Masterblazer, conversione del vetusto Ballblazer per C64 della Lucasfilm Games (ora LucasArts).

Numero 29 - Marzo 1991. Last Ninja III illustra la nostra "cover", viene previewwato e sembra carino. Il gioco è Prince of Persia, ma non sono da meno Lemmings, Turrican II, Life & Death II, Red Baron e F-Zero su Super Famicom. La redazione comincia a essere incasinatissima, i redattori appaiono e scompaiono come stelle comete e Carlo comincia a dare segni di cedimento, la posta è sempre più strana. Dimenticavo! Zarathrusta è davvero un sacco bello, ma ci giocano in due (io ero uno di quelli... NdMax) e rappresenta l'Occasione Mancata del mese.

Numero 30 - Aprile 1991. Duck Tales fuori, e un sacco di giochi belli all'interno. La Cinemaware finisce la lira, e tutti piangono caldi, grossi e luccicanti lacrimoni. La reazione del sottoscritto è "aleeee! Fuori dalle balle" per puro spirito di Bastian Contrario. Nelle preview spicca Gods, e per la gioia di tutti i beoti creduloni riesco a rimediare due immagini dei Cavalieri dello Zodiaco dalle confezioni originali e mi invento un gioco intitolato "Saint Fighters - Kore No Jitensha Wa Osai Desu", che tradotto non vuol dire "la sfida finale del Bene contro il Male", ma ha che fare con una bicicletta, non ricordo bene. I Giochi belli sono Team Suzuki, Pro Tennis Tour II, Super Volleyball, Links, il poco originale Wrath of the Demon, il poco noto Jupiter Masterdrive, 4D Sports Boxing e naturalmente Super Mario World. Che credevate? Appare come per incanto Ricki.

Numero 31 - Maggio 1991. In copertina troviamo uno dei giochi più belli degli ultimi tempi: Monkey Island. La pace in redazione ritorna grazie a un po' piu' di organizzazione (non poi molta) e le cose ricominciano a marciare. Nel sommario viene pubblicata la foto finale dell'avventura della Lucas, eppure molti si ostinano a mandare la soluzione con scritte come "esclusiva assoluta" e "per la prima volta". Troppo tardi. Molto belli UMS II, Sim Earth, Space Quest IV, SWIV, Midwinter II, Night Shift e un sacco di roba per console. Max è definitivamente fatto, leggetevi Made in Japan...

umero 32 - Giugno 1991. Arachnophobia: un tipico bidone, ma l'illustrazione è davvero carina. Il gioco preferito questa volta è Eye of the Beholder, che emerge nettamente tra Chuck Rock, Gods, Killing Cloud, Ski or Die, Sorcerers Gets all the Girls, Wonderboy III (più bello per Master System che per PC Engine!). Il pacco del mese è Eco Phantoms, assolutamente incomprensibile. Come si vede da pag. 88, dopo una lunga battaglia sono riuscito a finire Teenage Queen e fotografare la sorpresa finale. Beh, non è mica da tutti!

Numero 33 - Luglio/Agosto 1991. Le possibili armi segrete del Fuhrer svolazzano su TGM in Secret Weapons of the Luftwaffe. A una riunione tenutasi alla CTO veniamo a sapere di Monkey Island II, di Secret Weapons e di Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Ma non solo: veniamo a conoscenza della futura esistenza di una nuova trilogia di film di Guerre Stellari. Li vedremo dal '97 in poi! la rivista cambia radicalmente look (anche se quella sarebbe solo la prima fase), più colore e più dinamismo. Armour Geddon è bello, ma è meglio Jetfighter II (il migliore del mese). Switchblade II, Atomino, Warzone e compagnia fanno da "ancelle".

Numero 34 - Settembre 1991. Un finto Poirot e un vero cadavere per Cruise for a Corpse, il gioco dalla traduzione più scarsa del mondo. Compaiono le prime foto di Final Fight, Magic Pockets e Mega-Lo-mania. Il migliore del mese? Per me... beh, non c'è. Molto belli Thunderhawk, Frenetic, Carcharodon e Heart of China. Mario Andretti, nonostante il voto è una mezza delusione - bello da vedere, ma ingiocabile. Last Battle... beh, come dicono i ragazzi, "è simpatica..." (traducete voi).

Numero 35 - Ottobre 1991. Amnios in copertina! Bleargh. Ma l'avete vista la pubblicità di Alien Storm? Ma fatemi il piacere... Nelle preview, qualcuno riesce a chiamare Bart Simpson "Burt" e si possono gustare le prime foto di Robocop 3, l'ultima fatica dei DID. Aquaventura ci prova di nuovo, ma è sempre sotto forma di preview. Sembra veramente bello Suzerain, che però nessuno ha più visto. La Cinemaware torna alla vita (darn!) con TV Sports Baseball, Rollerbabes (chi l'ha visto?) e TV Sports Boxing. Recensito Lotus 2, il mediocre Battlechess 2, l'italiano Champion Driver (con la mia peggiore foto della storia), Rodland e Elf. Il più giocato è Rodland, ma più per sfizio che per altro. La Posta è leggermente diversa dal solito, si respira un aria nuova, un senso di pulito... Max è divenuto caporedattore.

Numero 36 - Novembre 1991. Robocod è davvero bello, e per questo si pappa la prima pagina. Robocop 3 sembra impressionante, peccato che verrà ampiamente tagliato nella sua uscita definitiva. Recensito finalmente Cruise for a Corpse, che in effetti è bello. First Samurai fa la parte dell'orfano grazie alle successive peripezie della Mirrorsoft. Final Fight è un bidone (checché ne dica Dave). Tra gli altri, Ninja 3, Mille Miglia, Magic Pockets, T2, l'impossibile Nebulus 2, Utopia, F117, Mega-lo-Mania (stessa sorte di First Samurai) e Jimmy White Whirlwind Snooker. Il migliore è comunque Wing Commander II, il trionfo dei PC "esosi".

Numero 37 - Dicembre 1991. Altra copertina Psygnosis: Barbarian II. L'allegato TGM Christmas Machine è un mucchio di preview concentrate ma spaventa grandi e piccini con una foto di gruppo degna dei peggiori numeri di Dylan Dog. Tra i numerosi titoli recensiti, troneggia F1 Grand Prix, "the one and only". Il resto è praticamente robetta, al confronto: Heimdall, Alien Breed che segna l'ingresso dei

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Team 17 tra i "grandi", Robocod, Warm Up, Larry 5 e Terminator. Final Blow è un bidone, ma non sembra. La Posta è illeggibile, comincia l'epopea dei fondini sballati.

Numero 38 - Gennaio 1992. In copertina c'è Monkey Island II, tra le preview torna Epic dopo due anni di attesa e si palesa il primo Dune. Per la serie "le recensioni poco leggibili" abbiamo Harlequin, per la serie "i giochi meritevoli" invece abbiamo Leander della Psygnosis, Wolfchild della Core, Hudson Hawk della Ocean, Police Quest III della Sierra, Barbarian 2 e TV Sports Boxing (indovinate di chi). Per la serie "non siamo d'accordo" troviamo invece WWF e Smash TV. Il più giocato è ovviamente Monkey II.

Numero 39 - Febbraio 1992. Tornano i cloni di Operation Wolf: Space Gun, è lui, lo riconosco! Prima preview di Chaos Engine, facente parte della famiglia dei ritardatari. Il lettore CD conquista Stefano, che finalmente può giocare a Dragon's Lair a casa sua. The Godfather ha una gran bella grafica, ma fa pietà. I Lemmings ci assillano di nuovo, ma è un piacere con Oh No, More Lemmings. Another World è il vero successo del mese, a dir poco incredibile. Birds of Prey viene finalmente recensito, dopo la prima preview apparsa sul lontano numero 5. Un bidone. Robocop 3 è bello, e si vede, ma lo "spinotto" (Elio?) è inutile. Gobliiins è da deviati mentali, Populous II è immagnifico, Eye of the Beholder II è difficile e Civilisation è... Civilisation, anche se il mio preferito rimane Moonstone.

Numero 40 - Marzo 1992. La prima pagina è di Myth, chi l'avrebbe mai detto? E' pure recensito, toh. Ancora una volta, sono in disaccordo: Shadowlands è troppo lento, non è giocabile. Ork è della Psygnosis, e dovrebbe bastare - e invece no. Top Banana è in acido, John Madden è bello, Psyborg è il mio preferito (sono malato), Big Run è un bidone, Might & Magic III riscuote consensi e si comincia a parlare di Project X. Sign of the Times: recensito Roger Rabbit, il primo gioco che necessita dell'hard-disk anche su Amiga.

Numero 41 - Aprile 1992. Altra copertina Psygnosis: Agony, o almeno penso. Il pesce d'Aprile è il videogioco di Madonna: poco credibile, ma bella foto. Links deve uscire su Amiga, o almeno sembra: ancora una volta, chi l'ha visto? Si comincia a parlare di Zool. La Origin ci anticipa qualcosa su Ultima Underworld e Ultima VII: reazioni isteriche, incredule e euforiche. Il migliore del mese è Dynablaster, il più deludente è Indy Heat: giocabilissimo, identico al coin-op, bello, fluido... Tutti quanti l'abbiamo finito alla prima partita, troppo facile. Molto bello Star Trek 25th Anniversary, il miglior tie-in della famosa serie televisiva mai apparso. Project X per Amiga è un cult game...

Numero 42 - Maggio 1992. Per quanto ancora Max ce la menerà con questa illustrazione? Va bene, è bella, è di Giger, tutto quello che vuoi, ma basta!. Maggio comunque non ci porta solo Darkseed (il gioco di copertina, bestie!) ma anche un sacco di belle nuove: le preview di Assassin e Super Frog, Jaguar, Nathan Never, Red Zone, Aquaventura (ancora!). Le recensioni non sono da meno: Fire and Ice, Deliverance, Parasol Stars (il più giocato dal sottoscritto), Dune, Jim Power, Epic (finalmente!), Titus the Fox e Ultima Underworld, molto bello anche D-Generation, un vero e proprio gioco d'altri tempi. Il 10 è stato un gran bel giorno, davvero.

Numero 43 - Giugno 1992. Urrà! Dopo quarantun numeri, Aquaventura in un sol colpo si becca copertina e recensione, come si suol dire, via il dente via il dolore. Nigel Mansell, futura mezza delusione, ruba quattro pagine zeppe di testo & foto, la Palace presenta un paio di giochi prima di fallire. La Simulmondo converte Diabolik. Ashes of Empire è un mattone impressionante, Jaguar un rivale di Lotus più che rispettabile, Addams Family un platform sopraffino, Borobodur vince il premio "Titolo Stupido 1992", Bargon Attak non lo risolve nessuno, The Manager appassiona tutti i pallonofili. Infine, Ultima VII sancisce il dominio assoluto della Origin sui giochi di ruolo. Mio preferito? Con il senno di poi, Ultima VII, ma ho giocato molto a Addams Family.

Numero 44 - Luglio/Agosto 1992. Bella copertina, bel numero, bello tutto. Zool viene recensito con la velocità di un porcospino blu, mentre la Accolade tenta di rifilarci un possibile successore di F1 GP. No way, man. Wizkid è un altro titolo giocatissimo, probabilmente il più gettonato. The Humans è strano, ma piace. Push Over piace, ma non è strano. Lure of the Temptress è interessante, ma chi se lo ricorda più? Lunga vita alla Lucas. Che infatti ci rifila il mitico Indiana Jones and the Fate of Atlantis, mastodontico da linea GIG. Insomma, pioggia di grandi titoli: Sensible Soccer è un altro tra questi, secondo il mio modesto parere meglio di Kick-Off. Aces of the Pacific è bello, ma tutti aspettano Strike Commander. Che dire di Red Zone? Sorvoliamo... Altri titoli validi sono Hardball III, Crazy Cars III e Eternam. Uff!

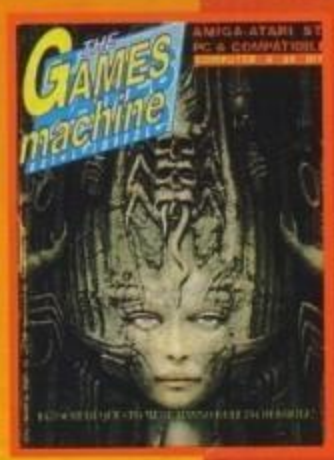
Numero 45 - Settembre 1992. La copertina più brutta di TGM? Secondo me, forse (è bellissima. NdMax). I contenuti sono nettamente meglio: scopro in me la vena del fotografo, e comincio a esercitarmi (i primi risultati li vedete accanto all'editoriale) con una biechissima Polaroid. Le vere foto-sensazione della rivista comunque sono quelle di Frontier, Elite II, unite all'intervista più inutile del mondo, opera di Mr. Rossetto. Prime foto di Bodyblows: la genesi del miglior clone di SFII. Altre preview eccellenti sono Lotus 3 e Wing Commander, mentre Max va a Parigi a vedere il CDI. Recensiti Premiere, Hook, B17, Laura Bow II, World Tennis Championship, A-Train...

Numero 46 - Ottobre 1992. Beast III, non si direbbe. Galattica preview di Lemmings 2, unitamente a Walker e Hired Guns. Strike Commander continua a farci sbavare, così come Flashback. Syd Mead (responsabile dell'"aspetto" di Blade Runner) si mette a lavorare su computer, e i risultati non sono niente male, vedi Cyber Race. Pool finalmente ce la fa su Amiga, e così Putty e BC Kid. Curse of Enchantia è troppo macchinoso per essere davvero un vincente, e Lotus III è un po' scattoso, per fortuna che si può giocare a Ugh e Legend of Kyrandia.

Numero 47 - Novembre 1992. Altra copertina-pacco: Legends of Valour (aaargghh! Anche questa! NdMax), il simil-clone di Underworld carino, ma senza sforzarsi. Proseguono gli sforzi mistico-fotografici, risultati postmoderni. Prime immagini di Street Fighter II, a me il Digerseltz. Uridium sta per avere un seguito, ma quando? Strike Commander strikes back, prime notizie sul 1200: l'alba di una nuova era? Assassin è recensito, Pinball Fantasies è magnifico, Alone in The Dark è meglio, Rex Nebular è esilarante, Sherlock Holmes è una palla ma piace a Manuele e Stefano (nuff said). La Sierra porta a sei i King's Quest, Ween mi fa venire l'emicrania quando tendo di andare avanti per fare le foto e Forge of Virtue riesce a rubarmi intere nottate. Alex è l'unico che gioca a The Summoning, gli altri lo guardano male (Alex, non il gioco).

Numero 48 - Dicembre 1992. Ma che novità, la Psygnosis di nuovo in prima pagina, che strano. Però Lemmings 2 è bello, sì. Altra preview su Bodyblows. Quanto dobbiamo ancora aspettare? Poco, molto poco (meno di così, si muore). Le esclusive mondiali di Epic 2 e Inferno causano qualche problema minore a Max, vogliono la sua testa. La Lucas presenta X-Wing e Day of the Tentacle... La preview di Dune 2 non riesce a svelare tutta la magnificenza di questo gioco, ma va bene lo stesso. Recensiti Lethal Weapon, Bill's Tomato Game, Wing Commander per Amiga, Bat II, Waxworks... TGM, nel frattempo, torna in TV.

Numero 49 - Gennaio 1993. The Legacy, un po' anonima ma d'effetto. Grande novità: Zzap! viene incorporato a TGM. Finalmente viene recensito Street Fighter II per Amiga, se mi astengo è meglio, Alien 3, F-15 Strike Eagle III, Car & Driver ('na robba), Comanche, Sim Life (il mattone per eccellenza), il mitico Flashback, l'incredibile Star Control II e lui, il meglio del meglio, il gioco più potente degli ultimi anni, Dune 2 - The Building of a Dinasty. F1 GP ce la fa finalmente su PC, e... beh, basta.



Numero 50 - Febbraio 1993. Lo avete tra le mani, guardatelo! Bella la copertina, eh? Totalmente inutile questo articolo, eh? Lo so, lo so...

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voci di c

Novità Interplay

La prima è che ha abbandonato l'Electronic Arts, divenendo così un'etichetta indipendente, la seconda è che Battlechess 4000 è finalmente uscito ed è recensito nel numero. La terza è questo Rags To Riches di cui pubblichiamo le due diapo senza sapere nulla di più...

N O V I T A '
DAL NUOVO MONDO

Dopo il successo di Cloud of Xeen, la New World Computing sta già lavorando sull'ultimo episodio di Might & Magic: Darkside of Xeen.

DA OBITUS IN POI...

Vi ricordate di Obitus? Pubblicato dalla Psygnosis qualche anno addietro... Bene, vi farà piacere sapere che i suoi programmatori stanno lavorando su di un nuovo progetto (ancora senza titolo) questa volta ambientato nello spazio. Se tutto va bene sul prossimo numero potreste trovare qualche notiziola in più...

NUOVAMENTE TETRIS

Un nuovo annuncio stampa della Double Byte... Si chiamerà Another Tris, si tratta di una versione riveduta e corretta del classico Tetris, è programmato da un nuovo gruppo chiamato Dream Engineering, sarà realizzato in HAM e dovrebbe essere disponibile per Aprile. Questo è quanto...

SPAZIO A 360 GRADI

La nuova fatica della Three-Sixty sembra decisamente far ben sperare. Il nuovo simulatore in SuperVGA porta il nome di Battlecruiser: 3000 AD e dovrebbe essere disponibile per Aprile.

LA VIRGIN METTE LA ANCO IN FUORI GIOCO

Ormai è ufficiale. Dino Dini, il celebre autore di Kick Off, ha firmato per la Virgin. Prevista per questa primavera la definitiva uscita di GOAL!, il nuovo e attesissimo gioco calcistico in risposta al capolavoro dei Sensible. Una preview quanto prima, ci vuole proprio!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orridoio

L'OMBRA DEL PRESIDENTE

Imminente ormai l'uscita di un nuovo e interessante simulatore politico distribuito dall'Empire, la recensione sul prossimo numero.

TERMINATOR NELL'ANNO 2029

Sviluppato dalla Bechesda Software e distribuito dalla US Gold, preparatevi ad incontrare nuovamente quel mucchio di ferraglia arrugginita.

MERCENARIO DELLA MINDCRAFT

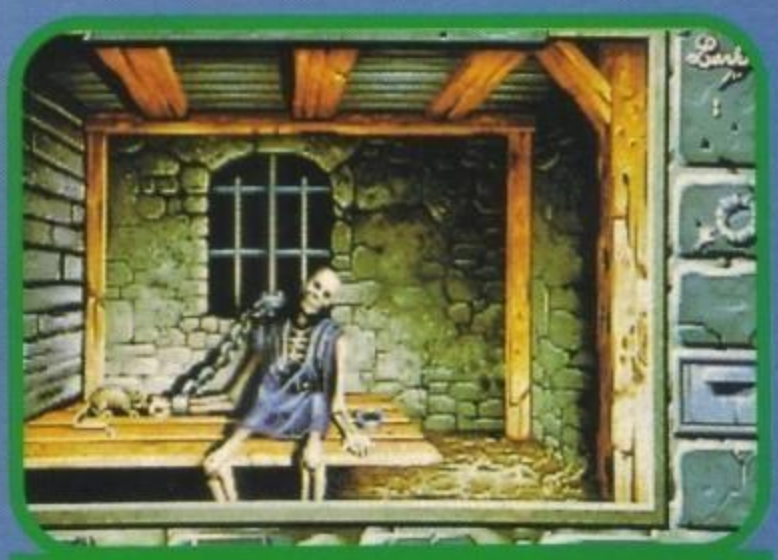
Dopo il discreto successo di Siege (del quale è da poco disponibile anche un data-disk), preparatevi a Tegel's Mercenaries, un complesso RPG strategico ambientato nello spazio.

EROI DELLA NOTTE

Dopo il simpatico Inspector Gadget, l'Azeroth Software ha già quasi ultimato la sua seconda avventura: Hero By Night.

AVVENTUROSAMENTE PSYGNOSIS

Incredibile, in arrivo da Liverpool la prima avventura grafica. Si chiama Innocent Until Caught e ricorda vagamente Mean Streets. In fase conclusiva anche Armour Geddon II.



DALLA FRANCIA UNA SETTA NERA

Risponde al nome di Black Sect ed è un'avventura targata Lankhor, la casa autrice di Vroom. L'uscita è prevista per Marzo.

IL PICCOLO DIAVOLO DELLA GREMLIN

A lungo sull'orlo del baratro (della non pubblicazione), sembra invece che Little Devil sia destinato a vedere la luce. Con ogni probabilità una preview al riguardo la troverete sul prossimo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM A LAS VEGAS

Assieme ai due appuntamenti londinesi dell'ECTS, entrambi i CES (Consumer Electronics Show) in terra americana rappresentano indubbiamente i quattro più significativi avvenimenti dell'intera annata videoludica... Quest'anno, al termine di un'interminabile guerra fredda psicologica, il nostro benemerito editore ha dovuto finalmente cedere. Signori, si parte!

L'ingresso del Convention Center... Non si capiva?

Correva la mattina del 4 Gennaio, la sera precedente Alex aveva finito di dare gli ultimi ritocchi a Consolemania, mentre il sottoscritto era appena rientrato dalla Francia, dove m'ero concesso una settimana di riposo sciistico sulle nevi francesi (divenute terrificantemente care con il nuovo e svantaggiosissimo cambio lira/franco).

L'arrivo all'aereoporto della Malpensa è stato tutto sommato abbastanza tranquillo, per quanto questo possa esserlo trascinandosi dietro quattro valigie e valigiotti e soprattutto con il corrispondente di una tonnellata e mezza in riviste nello zaino in spalla (è incredibile come quando si superi le trenta unità i TGM incontrino una misteriosa mutazione biofisica che ne tramuta il peso specifico carteceo in quello del piombo...). Piuttosto anonimo anche il volo, diretto (grazie al nuovo e discretamente confortevole MD11 dell'Alitalia), fino a Los Angeles, dove ci saremmo fermati per un paio di giorni (come mai? Semplice dopo un paio di calcoli preventivi abbiamo scoperto che il prezzo del volo per una permanenza inferiore alle 6 notti in america era circa il triplo del biglietto tariffa supereconomica che altrimenti si riusciva ad avere... "Ok ragazzi, già che ci siete prendetevi anche due giorni di vacanza dove vi pare...").

Il primo passo programmato è stato quindi quello di ricercare una macchina, siamo saltati su di uno shuttle della Hertz e siamo arrivati al deposito... Peccato che nessuno di noi avesse 25 anni compiuti e non potevamo affittare un bel niente, almeno lì, e quindi arriviamo piuttosto sconsolati con un Taxi all'Hotel Biltmore (gran bello, dobbiamo dire). La sera viene parzialmente occupata dall'affannosa ricerca di un albergo a Las Vegas (visto che la nostra prenotazione al Mirage era caduta nel vuoto, tutto pieno, e lo stesso nella stragrande maggioranza degli altri alberghi... Saremmo finiti al discreto Sahara Hotel, che comunque aveva i suoi lati positivi...), quindi ci facciamo consigliare un ristorante (Pacific Dining Car) che si sarebbe rivelato essere uno dei più costosi di tutta Los Angeles (ci siamo naturalmente contenuti,

Lo stand della Origin, che come sapete fa ormai parte dell'Electronic Arts.

speriamo comunque che lo scontrino del rimborso passi inosservato in mezzo alla moltitudine di ricevute!).

Il giorno dopo riusciamo finalmente ad affittare una macchina, alla Budget, e ci lanciamo per le freeway con destinazione Venice Beach... Qui ci siamo sbizzarriti in una clamorosa catena di acquisti senza fine (un salasso economico terrificante, anche se nulla in confronto a quanto mi avrebbe atteso a Las Vegas...), pausa riflessiva davanti al molo, amenamente deserto e abbandonato ai gabbiani (dopotutto è comprensibile, era pieno inverno anche da loro), abbiamo assistito alla ripresa di un nuovo spot della Pepsi, quindi una decina (poco più poco meno) di trazioni a una delle sbarre della mitica Muscle Beach e per finire anche un paio di palleggi su quei sacri campi da basket (da me decisamente profanati...). Il pomeriggio l'abbiamo passato in macchina, lo sapevate che per girare Los Angeles è sufficiente andare sempre dritto? E' vero! Da Venice Beach verso Hollywood, Beverly Hills, Rodeo Drive e poi Downtown, voi andate sempre dritto per miglia e miglia e la direzione è sempre quella. La sera grandi partite al fantastico biliardo dell'albergo (con le buche larghe che ti permettono colpi da "Colore dei Soldi") e quindi passiamo direttamente a Las Vegas.

E non appena messo piede a terra le due caratteristiche principali della celebre città del Nevada si sono subito manifestate: fila intere di slot machines nella sala dove si recuperano i bagagli e il tassista che ci mette in mano una trentina di volantini e rivistine il cui contenuto era più o meno questo "Mi chiamo Judy, ho diciannove anni, mi piace ballare mentre mi spoglio... Chiamami e in venti minuti sono nella tua camera d'albergo!" (il tutto, naturalmente, corredato da esaurienti fotografie sulle indubbie qualità artistiche delle fanciulle in questione...).

Vabbé, come al solito sto dilagando, e quindi passiamo allo show, cominciato la mattina del 6 Gennai. A tale proposito precisiamo subito che il CES, a differenza dell'ECTS, non si occupa di soli videogiochi, ma spazia dai televisori agli stereo, dai videoregistratori alle autoradio e via dicendo... Dal momento che

Un ricordo di Venice Beach.

Un'incredibile robot protagonista del film di Mario (che ogni tanto girava radiocomandato per gli stand)... No! Non Max, quello dietro.

una rassegna di tutte le novità esposte sarebbe pressoché impossibile, oltre che decisamente fuori luogo, mi limiterò al prodotto più interessante fra tutti quelli presentati: il 3DO, cui è dedicato l'intero box qui a fianco (così non potete dire che ho riempito due pagine d'assolute inutilità... Diciamo una pagina e mezza).

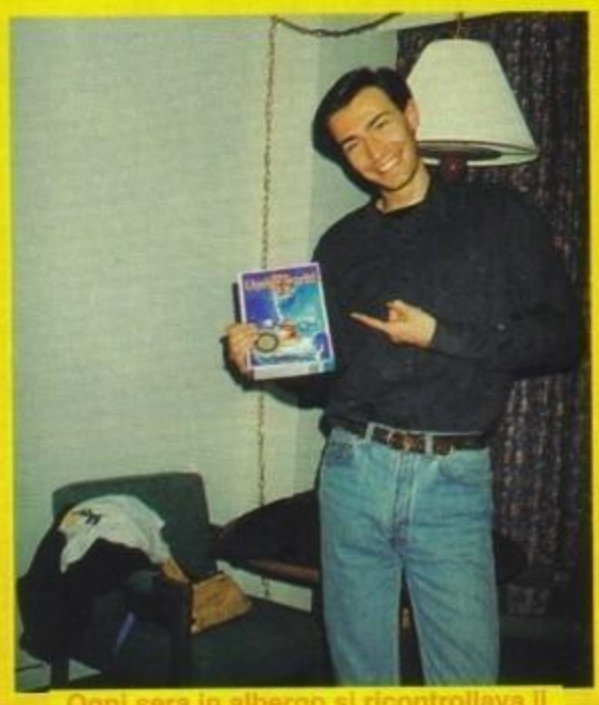
Per quanto riguarda il resto della fiera, le prossime sessanta e passa pagine si occupano proprio di questo, non mi sembra quindi il caso di anticiparvi o ripetervi nulla di quanto vi troverete fra poco a leggere. Ne approfitto invece per riprendere il racconto del viaggio...

Dal momento che l'occhio vi sarà sicuramente già caduto sull'estatico Alex in pomposa compagnia, precisiamo l'aneddoto: il Sahara Hotel non era infatti in sé una struttura particolarmente entusiasmante, ma per la sua vicinanza al Convention Center era stato scelto come salone espositivo per il reparto videocassette (a luce rossa). Noi non la sapevamo, e così la prima

Alex e Max allo stand Psygnosis assieme al grande Mark Blewitt

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ogni sera in albergo si ricontrollava il materiale recuperato, a casa c'erano sessanta pagine da riempiere!

mattina saliamo sull'ascensore e vi troviamo due... Cioè una, ehm, però... Vabbè, avrete capito: decine e decine di famose pornostar erano sparse per le camere del nostro albergo, e da ogni angolo potevano saltare fuori sorprese clamorose (sempre due per volta...). Molto meglio di qualsiasi caffé!

Se andate a Las Vegas dovete assolutamente passare dall'Hard Rock Café, con decine di cimeli appesi alle pareti e un'incredibile atmosfera tutto attorno.

E visto che siamo a Las Vegas non posso certo dimenticare la devastante parentesi al gioco. Sono in effetti un giocatore d'azzardo piuttosto incallito, lo riconosco, e il Black Jack mi aveva fin'ora riserbato non poche soddisfazioni. Come avrete invece già capito le cose questa volta non sono andate esattamente bene, ho infatti giochicchiato per tre notti chiudendo più o meno in pari quando poi ho deciso, per l'ultima notte, di rischiare il tutto per tutto... Ho chiaramente invocato lo "Shogun" (il massimo protettore dei santi giocatori), che non ha però risposto al mio appello, e sono stati veramente dolori (o dollari, che poi è lo stesso...). Chiudiamo quindi con una scena che passerà alla leggenda, avvenuta a bordo del volo AZ621 dell'Alitalia sul quale già c'eravamo imbarcati con un paio d'ore abbondanti di ritardo. Si dà infatti il caso che quando ormai avevamo raggiunto la pista e terminato la fase di rollaggio il capitano annunciasse uno spiacevole guasto tecnico che ci avrebbe costretto al rientro alla zona di stazionamento. Qui saremmo rimasti per un paio d'ora prima del decollo definitivo... Nel frattempo, più o meno all'ottantanovesimo minuto di sosta, stavamo chiacchierando con Oleotti (responsabile acquisti della Leader) quando ci passa davanti un'hostess... Il grande (vi dico solo che aveva una valigia piena di ricambi per la sua Harley Davidson...) la blocca e dice: "Allora, come andiamo?". La risposta è stata: "Ma insomma! Ancora lei! Basta, si calmi..." - e lui, assolutamente impassibile - "Calmarmi io? Ma se sono tranquillissimo... Deve vedere quando m'inca**o, sembro Terminator 2!". Ok, anche questa è andata... Se ne riparla per L'ECTS di Aprile e (magari!) per il CES estivo di Chicago.

Max Reynaud

Ve lo ricordate? Sì, è proprio lui, il giubbotto indossato da Michael Jackson nel video di Beat It... Più a destra alcuni testi manoscritti di Jim Morrison. Giusto alcuni degli incredibili cimeli dell'Hard Rock Café di Las Vegas.

NON LI FANNO PIU' I COMPUTER DI UNA VOLTA...

E meno male! L'industria dei computer si è evoluta in maniera tremenda in questi ultimi anni: macchine sempre più veloci (e le genti più capaci? NdVasco), sempre più potenti e sempre più economiche. Non si può, però, andare avanti a migliorie: ci vuole un cambiamento. Che sia rappresentato dal nuovo sforzo combinato Electronic Arts/Kleiner Perkins/Time Warner/Matsushita? Chissà...

Innanzitutto, chi o cosa sono i nomi succitati? L'Electronic Arts la conosciamo tutti: software per tutte le macchine a qualsiasi livello, "urbi et orbi" che non c'entra niente ma va bene lo stesso. Kleiner Perkins è un tizio che ha le mani in pasta con la Spectrum Holobyte, Compaq (nota marca di compatibili) e Sun Microsystems (casa produttrice di mainframe, o qualcosa del genere - mi scuso per l'ignoranza). La Time Warner è il risultato di una recente fusione tra la Time Inc e la Warner, che hanno dalla loro una rispettabilissima fetta dei vari media in America (un paio di reti via cavo, case di produzione, case editrici). Infine, la Matsushita: un colosso giapponese, proprietario tra le altre cose di Technics, Panasonic, Quasar, inventore dello standard VHS, co-inventore del Laser Disc e proprietaria degli Universal Studios a Hollywood. Caspita, manca solo il Vaticano e poi ci sono tutti. Ma che cosa hanno deciso di fare questi qui? Secondo Hawkins (Mister EA), il loro futuro parto (probabilmente noto come 3DO) sarà "semplicemente" un nuovo standard per l'elettronica di consumo più o meno come lo è stato il VHS. In pratica, un mix tra macchina da videogiochi, centralina di editing, TV interattiva e mille altre cose ancora. Si mormora addirittura di possibili comunicazioni tra i possessori di 3DO via satellite! La verità, o per lo meno quello che si sa adesso, e che questo benedetto 3DO sarà una specie di CD-I (oops, dimenticavo di citarvi il lettore CD incorporato) più bello, una macchina da gioco senza precedenti con possibilità mostruose di rotazione, zoomate, effetti di brush wrapping e texture mapping e tutto quello che sarebbe lecito aspettarsi da un PC più che costoso.

Dai primi rapporti ricevuti inoltre sembra che sia capace di calcolare grafica in ray tracing senza particolari problemi, addirittura qualcuno si è lasciato andare e ha paragonato il 3DO a un Silicon Graphics (computer potentissimo noto soprattutto per le applicazioni grafiche, sono opera sua infatti gli effetti di Terminator II, tanto per fare un esempio). Chi si è già interessato al 3DO? Praticamente tutti: dalle software house (Virgin, Spectrum Holobyte, Origin) alle case di produzione cinematografiche, segno che qualcosa si sta davvero muovendo. "E' un computer, Jim, ma non come noi lo conosciamo". Ovviamente un sacco di voci sono da considerarsi esagerazioni: se davvero il 3DO dovesse corrispondere a tutte le illazioni, ci ritroveremmo con una macchina virtualmente senza confini. E sapete cosa vi dico? Non sarebbe davvero un dispiacere... (Ci scusiamo per la pessima qualità delle foto, torneremo sull'argomento in uno dei prossimi numeri.... Intanto il lancio in Europa è previsto per il 1994!).

Una panoramica dello stand della Interplay: Alex, un non meglio precisato personaggio acquatico e la simpaticissima Alyson.

PS

Che culo! Questo è quanto penserete voi tutti di questo nostro viaggio oltreoceano... E avete decisamente ragione, dal momento che è stata una settimana particolarmente intensa e divertente. Mi sembra però altrettanto giusto mettere a questo punto in rilievo un secondo aspetto: che oggi è Martedì 19 Gennaio, che siamo rientrati da più di una settimana ed è da allora che dormo una media di quattro ore per notte, che ho trascorso le notti di mercoledì e giovedì attaccato ad un monitor (ringrazio a tale proposito il magico Carlo Santagostino per l'aiuto materiale e spirituale), senza poter praticamente mai chiudere occhio, che ho perso un'ulteriore dozzina di diottrie davanti ad un monitor, che mi sono cibato di sola, immonda, pizza a domicilio e che ho fatto perfino fatica a trovare il tempo per adempiere ai più pressanti bisogni fisiologici (per non parlare degli alveari che ormai si annidano fra i capelli ributtantamente sporchi...). Ma ne è valsa decisamente la pena, su questo non ci sono dubbi, e spero di tutto cuore che anche il numero che avete di fronte rispecchi l'entusiasmo e l'impegno che come tutti i mesi ha contraddistinto il nostro lavoro redazionale. Bye.

Dai, Al, fammi una foto...". "Ma figurati un po', Max, fammela tu!!!".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

West

S T U

MISSION PLACE: **LAS VEGAS-NEVADA**
DATE: **6/1/93**
TARGET: **WESTWOOD STUDIOUS...**

Bene bene, rompiamo gli indugi e cominciamo pure quest'interminabile carrellata di prelibate anticipazioni software che vi guiderà attraverso le meraviglie presentate all'ultimo CES invernale di Las Vegas. Il primo appuntamento in programma non era comunque previsto al Convention Center, dov'erano situati la stragrande maggioranza degli stand, bensì al quartier generale degli Westwood Studios, che raggiungeremo fra poco...

Approfittando del tragitto in taxi vediamo di rispolverare un attimino la memoria di coloro che, a sentire il nome Westwood, ancora non avessero drizzate le loro antenne e realizzato di chi effettivamente stiamo parlando. Ricordate Eye of The Beholder? E il suo seguito? Bene, perché sono stati proprio questi due titoli a garantire gloria e celebrità a questo geniale gruppo di programmatori che diamo come sicuri protagonisti per i prossimi anni. Dopo i due capolavori pubblicati dalla SSI è stato infatti il turno dell'ottimo Kyrandia e quindi il recente Dune II che ha fatto letteralmente impazzire stampa e pubblico di mezzo mondo...

Visto che nel frattempo siamo finalmente arrivati al numero 5333 di South Arville (una via non troppo lunga, che ne dite?), il tassametro indica un dozzina di dollari abbondante e abbiamo identificato con una certa sicurezza la palazzina, costruita in una nuova zona residenziale, che stavamo cercando (almeno a giudicare dal logo stampato sui parcheggi adiacenti), spostiamoci pure all'interno... Alt! Non è così facile. Di vie d'accesso ce ne sono infatti tantissime, alcune al pian terreno, ad altre si accede tramite una scala esterna che conduce ad un labirintico pianerottolo... Chiaramente nessuna insegna o indicazione alcuna, ma è comprensibile, visto che hanno appena traslocato. Inutile dire che ci siamo affidati alla Forza, e se ci fosse stata un'entrata diretta in una qualche sauna thailandese sicuramente l'avremmo trovata noi! Alla fine comunque, dopo un quarto d'ora che vagavamo errabondi per uffici ancora deserti, qualche d'uno ci ha recuperato con fare sospettoso e ci ha condotto da Lisa, la segretaria ufficiale. E qui altra scena clamorosa. Si dà il caso infatti che anche la mia interlocutrice telefonica (l'addetta stampa che ancora mai avevo incontrato di persona) si chiamasse Lisa, e quindi eccomi partire in quarta con un'inondazione di boiate assurde, battute imbecilli e tonnellate di domande varie... Alla prima pausa per prendere il fiato (dopo circa dieci minuti di ininterrotta proliferazione vocale) Lisa mi precisa che lei non è in effetti la Lisa che credevo che fosse, ma un'altra Lisa che non sapeva di cosa stessi parlando... Poco male, conosciamo la Lisa giusta, e ci accomodiamo nella sala riunioni dove avremmo incontrato Louis Castle, vicepresidente della compagnia. Nel frattempo, visto che c'erano, Alex ed io abbiamo educatamente provveduto a spolverare piattini interi ricoperti di biscottini (occultando poi tempestivamente le prove del nostro misfatto dietro una fioriera nell'angolo). Ok, siamo ormai entrati nel vivo dell'intervista, le solite quattro chiacchiere preliminari, entusiastici ringraziamenti per la recensione di Dune II (che ha effettivamente spopolato con tutti quelli a cui l'abbiamo mostrata, voto a parte anche da un punto di vista grafico, visto che le riviste americane sono piuttosto anonime sotto quest'aspetto), e partiamo con le

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

domande...
MAX: Hi Louis, da dove partiamo? Cominciamo con Dune II?
LOUIS: Certo, visto che stiamo finendolo di testare proprio in questi giorni...
MAX: Come sarebbe a dire che lo state finendo di testare adesso? Noi il gioco l'abbiamo recensito e ci sembrava decisamente finito...
LOUIS: E infatti lo era, solo che voi avete provato la versione che è uscita nei negozi qui in America e che invece non verrà mai distribuita in Europa.
MAX: Come mai?
LOUIS: Semplice, dopo aver lungamente giocato anche noi a Dune II ci siamo resi conto che il bilanciamento della difficoltà non era dei migliori (troppo facile in alcune missioni e troppo difficile in altre), abbiamo quindi deciso di rivedere per certi aspetti l'intelligenza artificiale dei vostri avversari... Niente paura però, il gioco è naturalmente invariato, volevamo solo renderlo ancora più intrigante, e pensiamo di esserci riusciti.
MAX: Quando sarà quindi ufficialmente nei negozi?
LOUIS: Qui da noi ci occuperemo della sostituzione gratuita dei giochi già venduti, mentre in Europa, dove uscirà direttamente la versione riveduta, dovremmo essere sugli scaffali per Febbraio.
MAX: Cambiando argomento, ho visto qualche foto di Eye of The Beholder III. Come mai non ve ne state occupando voi della realizzazione?
LOUIS: A dire il vero non sapevo nemmeno che fosse già così avanti nella lavorazione, nonostante la SSI ci avesse avvertito che ne avrebbe realizzato un terzo seguito. Come puoi ben immaginare siamo molto affezionati alla saga di Beholder, dopotutto è quella con la quale ci siamo imposti all'attenzione generale, il nostro primo grande successo. Crediamo comunque che anche il numero tre saprà garantire un livello tecnologico adeguato e siamo dell'avviso che diverrà molto facilmente un altro successone.
Tornando alla tua domanda, non abbiamo realizzato noi Eye Of The Beholder III per il semplice motivo che siamo ormai entrati a far parte della Virgin, e quindi sviluppare un prodotto per la diretta concorrenza non sarebbe stata la cosa migliore.
MAX: Non posso certo darti torto...
LOUIS:... Questo non vuole comunque dire che non produrremo più giochi del genere, anzi! Ne abbiamo uno nuovo sul quale stiamo lavorando già da qualche mese, si chiama Lands of Lore e promette di essere di gran lunga più completo di ogni nostro precedente lavoro. Se tutto va bene contiamo di finirlo prima di quest'estate, possiamo comunque farti vedere già qualche cosa al riguardo.
MAX: Bene, e per quanto riguarda invece la nuova tecnologia CD di cui tanto si parla in questo periodo, avete qualche progetto in cantiere?
LOUIS: Sì... Kyrandia. Si tratterà naturalmente dello stesso gioco, solo che invece del testo sarà interamente parlato (ne abbiamo visto un piccolo demo, e il risultato è quantomai confortante, ndMax). Anche se potrebbe non sembrare è un lavoro che ci sta impegnando notevolmente, e se devo essere sincero non sono nemmeno sicuro che ne possa valere la pena...
MAX: Cosa intendi dire?
LOUIS: Beh, non fraintendermi, non sto parlando del prodotto, che sarà sicuramente valido, ma dell'effettivo mercato che questo potrà avere, che ancora non sappiamo quantificare. Più che per motivi puramente commerciali, stiamo realizzando la versione CD-Rom di Kyrandia per cercare di alimentare un po' l'interesse per questa nuova tecnologia, decisamente interessante, in modo che l'utente sia invogliato nell'acquisto da una certa varietà di titoli presenti sul mercato.
MAX: Mi sembra una politica corretta. Spostiamo invece il discorso sull'Amiga, continuerete a realizzare giochi anche per la macchina della Commodore?
LOUIS: Dopo la conversione di Kyrandia, stiamo lavorando su Dune II. Come potrai certo capire se lo facciamo non è certo per esigenze del mercato americano, quanto invece per pressioni da parte della Virgin inglese che ottiene ancora risposte soddisfacenti dalle versioni Amiga dei nostri giochi. Per quanto riguarda il futuro non posso dirti ancora nulla di preciso, dopo Dune II vedremo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Se cercavate un volto... Eccolo! Il geniale programmatore di Dune II mentre si gusta compiaciuto la nostra recensione del numero scorso.

MAX: Bene, e cosa mi puoi dire di un possibile seguito per l'ottimo Kyrandia?
(... Girate la pagina e lo saprete).
LOUIS: Ahah! Ok, lo ammetto, ne stiamo realizzando il seguito, e siamo già piuttosto avanti con il lavoro, o meglio, all'uscita mancano ancora parecchi mesi, ma anche in questo caso abbiamo già qualche cosetta da farti vedere (per chi non l'avesse capito, le sei foto che avete trovato nella pagine precedenti appartengono proprio a K2).
MAX: Fantastico, cosa puoi svelarci a questo proposito?
LOUIS: Dunque, tanto per cominciare la protagonista sarà questa volta una ragazza di nome... (Urgh! non trovo più il foglietto... Comunque non compare in nessuna delle foto. NdMax). E poi le cose da dire sono parecchie, cominciamo dalla grafica: una cosa che ci tengo a precisare è come questa volta tutti i fondali non siano stati solamente digitalizzati e poi colorati, ma digitalizzati, riprodotti in bianco e nero e quindi colorati. Questo permette una di gran lunga maggiore libertà cromatica sulle varie schermate, e consente di modificarle parzialmente senza che l'integrità dell'immagine ne risenta più di tanto.
A tale proposito abbiamo anche introdotto l'interazione dei fattori atmosferici o del passaggio dal giorno alla notte, prendiamo ad esempio la schermata del pescatore, ora tu la vedi così, ma più avanti nel gioco potrebbe calare una coltrina nebbiosa, e allora... E' poi interessante notare come tutto il gioco sia influenzato dalla luminosità presente in quel momento, che agisce effettivamente sui colori, incupendoli o rendendoli più chiari a seconda delle differenti

Uno degli innumerevoli artisti grafici impegnato nel progetto ci mostra alcune animazioni di Lands Of Lore, fantastiche!

situazioni.
MAX: Veramente interessante...
LOUIS: Aspetto, non ho mica finito! In Kyrandia 2 ci sarà anche un ottimo effetto di "scaling" sia per quanto riguarda gli oggetti che per i personaggi. Al fine cioè di garantire il miglior effetto prospettico possibile, qualsiasi cosa che sia in primo piano deve essere necessariamente più grande di quanto sarebbe nella parte più in fondo dello schermo. Abbiamo lungamente lavorato su questo fattore e il risultato lo puoi constatare tu stesso....
MAX: Veramente ottimo, non c'è che dire. Continuerete a lavorare su questo genere di avventura anche in seguito?
LOUIS: Certamente sì. Come avrai letto Kyrandia fa parte della serie Fable & Fiends, e non è affatto detto che non ci possa presto essere una nuova "saga" con nuovi personaggi, chessò, magari ambientata nello spazio...
MAX: Un po' come la Sierra?
LOUIS: In un certo senso sì. Per noi è molto importante che l'utente sappia quello che compera. Se quindi ha giocato a Kyrandia, sa già che Kyrandia 2 ne sarà un'evoluzione. Questo è abbastanza prevedibile, ma se mai uscirà un nuovo titolo

Un ufficio un po' particolare, cosa ne dite?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

appartenente alla serie Fable & Fiends, allora anche in questo caso saprà in linea di massima quello che troverà all'interno della confezione.

Una garanzia di qualità e allo stesso una sicurezza di gradimento. Dal momento però che, a differenza della Sierra, siamo impegnati in più genere completamente differenti, ci stiamo preoccupando di fare in modo che questo accada anche con gli altri prodotti. Il nuovo gioco gestionale che farà seguito a Dune II (e che probabilmente per problemi di diritti non si chiamerà Dune III), sarà quindi direttamente collegato al suo predecessore, e l'acquirente che ne era rimasto soddisfatto andrà sul sicuro. Lo stesso con Lands of Lore, e da questo punto di vista è naturalmente un peccato che non abbiamo potuto proseguire con gli Eye Of The Beholder, in ogni caso crediamo che il nostro pubblico saprà ugualmente riconoscerci.

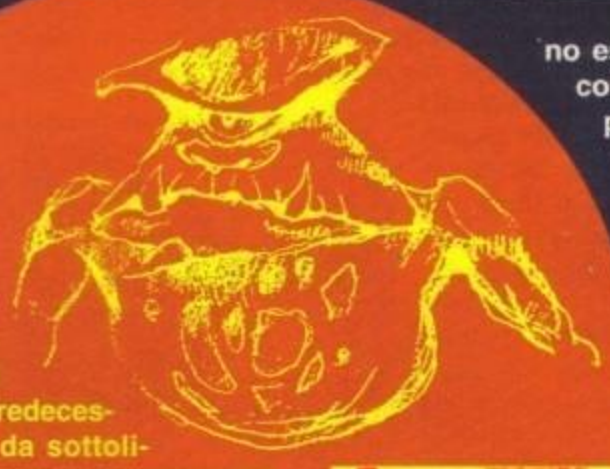
MAX: Su questo non ci possono essere dubbi, complimenti per come lavorate... e grazie ancora per questa splendida visita ai vostri uffici.

LOUIS: Di nulla, torna pure quando voi...

MAX: Fosse per me sarei qui una volta al mese almeno! Ci risentiamo, byebye.

Ed ecco (oltre ad Alex) il simpaticissimo Louis Castle, in piedi sulla destra, e al centro un altro collaboratore del quale ho smarrito il nome (che avevo appuntato sulla ricevuta del taxi... smarrita anche quella, addio rimborso!), mentre osservano compiaciuti le recensioni di Dune II comparse sia su TGM che su PC Action... 94% per entrambe, non c'è male!

LANDS OF LORE



Ammirate queste prime due immagini di Lands Of Lore, un nuovo e sensazionale RPG che dovrebbe essere disponibile prima dell'estate. Per certi versi lo si potrebbe considerare come una naturale evoluzione di Eye of The Beholder, ma una simile definizione risulterebbe decisamente riduttiva. Lands Of Lore fruirà infatti di un'interfaccia utente decisamente rivoluzionaria, ancora più funzionale e intuitiva e avrà soprattutto una profondità di gran lunga maggiore rispetto a quella dei suoi per così dire "predecessori". Un altro aspetto da sottolineare sarà quello della presenza su video di più di una finestra contemporaneamente, dalle dimensioni variabili, tutto questo per garantire un effetto scenico ancora più spettacolare. Durante la nostra visita abbiamo potuto ammirare una grande quantità di animazioni che saranno contenute in Lands Of Lore, e possiamo assicurarvi che la maggior parte di queste ci hanno lasciato con il fiato sospeso... Il modo con il quale alcuni personaggi si rivolgono verso di voi con lo sguardo mentre parlano è semplicemente fantastico e ogni singolo pixel curato nei minimissimi particolari. A tale proposito avevamo anche scattato un foto, purtroppo non sviluppatasi, particolarmente significativa. Ad ogni modo si trattava di alcuni dei numerosissimi artisti grafici mentre rifinivano certe animazione, e per fare questo c'era chi si rifaceva ad una fittissima sequenza fotografica precedentemente scattata, chi osservava in continuazione un filmato, o chi si era perfino costruito dei modelli di riferimento in un materiale gommoso. Insomma, nulla è lasciato al caso, assolutamente. L'aver inoltre saputo che alcune sequenze, già assolutamente sensazionali, saranno sostituite da altre ancora migliori, ci ha dato ulteriore prova di una professionalità esemplare che non potrebbe non portare a dei veri capolavori, come senza ombra di dubbio s'annunciano essere entrambi questi due nuovi prodotti della Westwood.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE GRAND

Come se alla MicroProse non bastasse l'aver spadroneggiato nell'ultimo TGM, ci seppellisce nuovamente sotto una marea di titoli: l'unica differenza è che prima si trattava di giochi finiti e recensiti, mentre adesso è tempo di anteprime. Ci sono ben sei titoli nuovi nel calderone delle streghe, e ci sono arrivati sotto forma di tante locandine pubblicitarie accompagnate da quattro diapositive per ogni gioco, naturalmente tramite le avide mani del nostro beneamato caporedattore in missione a Las Vegas; tosto iniziamo la rassegna.

MICROPROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

CHALLENGE OF THE FIVE REALMS

Con questo titolo confermeremo il benvenuto alla MicroProse nello scintillante mondo dei giochi di ruolo, dato che i nostri amici dei MPS Labs avevano affrontato per la prima volta questo delicato genere con Darklands, che come certo ricorderete si è portato a casa un gran bel voto. COTFR è ambientato in una remota terra nomata Nhagardia, dove il solito perfido tiranno megalomane, un certo Lord Grimnoth, è pervaso da una insaziabile brama per la Corona di Alonia. Per convincere gli indigeni ad assegnargli la corona, non ha trovato di meglio che spegnere la luce, dannando Nhagardia con un bel buio da tagliare col coltello. In questo gioco voi avrete la sfortuna di essere il Principe Stella Solitar... dicevo, il Principe di Alonia, legittimo pretendente alla

Corona, nonché involontario eroe di questo gioco. Avrete cento miserabili giorni per salvare la vostra terra, dopoché il grande buio diventerà eterno e più nulla potrà rimuoverlo. Vi toccherà raggranellare i principi di altri regni, oltre a indizi e oggetti magici per dirompere la noiosissima magia di Grimnoth. Ora, la terra di Nhagardia è divisa in cinque regni, ognuno dei quali ha un proprio stile grafico, ma questo non è tutto: il prodotto includerà sequenze cinematografiche con supporto parlato e un'intro rimovibile per far respirare il vostro povero ardisco. E non finisce qui, perché il creatore di personaggi offre possibilità favolose: per generare il ostro eroe ci sarà una lunga serie di domande sul carattere (stile Ultima, sembra), mentre per rappresentarlo graficamente potrete usare le immagini preregistrate, crearne una voi con l'apposito programma (come successe in Knights of Legend) e addirittura importare una vostra foto digitale da uno scanner!

Per quel che riguarda la struttura di gioco, utilizzerà un'interfaccia utente "punta e premi", con un sistema di controllo personaggi che li dota di proprie personalità e azioni individuali. E' prevista la possibilità di aiuto, ci sono tre diverse modalità di combattimento, e gli effetti delle magie saranno resi da appropriati effetti grafici. Circa le diapositive accluse, mettono in evidenza una buona grafica, ma rappresentando schermate di intermezzo non fanno capire assolutamente nulla del gioco. COTFR uscirà entro l'estate per PC AT 640K, con VGA 256 colori e ardisco. Supporterà le migliori schede sonore (come dire che i film escono sempre "nei migliori cinema"!) e funzionerà eminentemente via mouse, con la possibilità di usare joy e tastiera; il prezzo si aggirerà sul centone.

DOG

Cambiamo bruscamente ambientazione, e ci portiamo direttamente nell'immensità del cielo, che in questi giorni da noi è piuttosto grigio e piovoso. La MicroProse si propone con questo titolo di darci il brivido del combattimento aereo puro e semplice, senza dimenticare totalmente le missioni. In DF troverete i dodici più famosi aerei di ogni tempo, nell'ordine: Sopwith Camel (la cuccia di Snoopy!), Fokker Dreidekker I (l'aereo del Barone Rosso), Spitfire, FW 190, F-86 Sabre, MiG 17 "Fresco", F-4 Phantom, MiG 21, F-16 Falcon, MiG 23, Harrier e Mirage. Questo parco macchine comprende otto decadi di storia dell'aviazione, e attorno ad esso sono state costruite tre modalità di gioco: missione, duello e sperimentazione. Il modo missione consente di rivivere le missioni storiche in cui questi celebri velivoli si distinsero: sono a disposizione sei zone storico-geografiche, dalla lontana Prima Guerra Mondiale ai giorni nostri. Nel modo duello si sfrutta il collegamento via cavo/modem per due distinti giocatori, mentre nel modo sperimentale potrete far combattere tra loro due aerei qualunque tra quelli disponibili:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

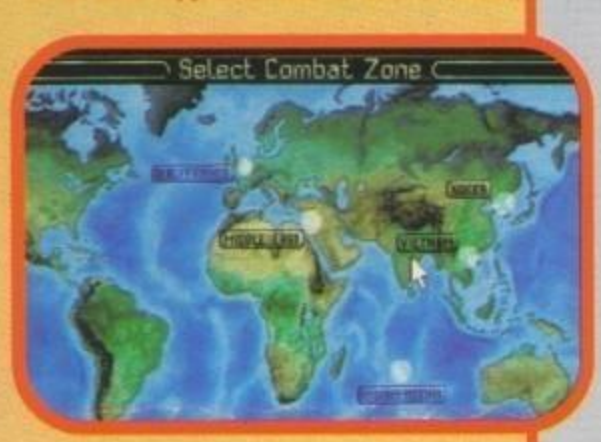
PREVIEW

MICRONOVITA'

MICROPROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

FIGHT

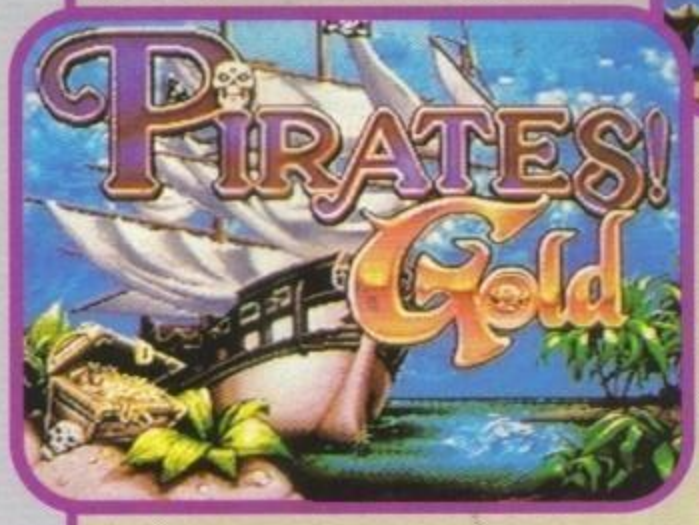
ad esempio, ponendo un Falcon contro un Fokker vi aspetteranno molte sorprese: essendo il Fokker un aereo lento e costruito di legno è meno visibile col radar di uno F-117 e notevolmente più freddo, rendendo i missili termici/radar pressoché inutili. E non dimentichiamo che la bassa velocità del Fokker gli consente di curvare in spazi assolutamente proibitivi per un Falcon, la cui velocità minima è superiore alla massima del Fokker!
Le diapositive fornite erano poco loquaci: tre di esse rappresentano videate di menu,



mentre l'unica immagine di volo mostra un discreto livello di dettaglio grafico a terra; circa la configurazione andiamo sui grossi calibri: 386+ con 33 MHz minimo consigliato (ahia!). Indispensabile l'ardisco con sei mega da sacrificare, 640K, VGA e DOS 5.0. I sistemi di controllo sono i soliti, ossia tutti: joystick (possibilmente aeronautico), mouse e tastiera, mentre il sonoro si approfitterà dei soliti tre grandi: AdLib, SounBlaster e Roland. DF uscirà in primavera con un prezzo stimato anche questa volta sul centone.

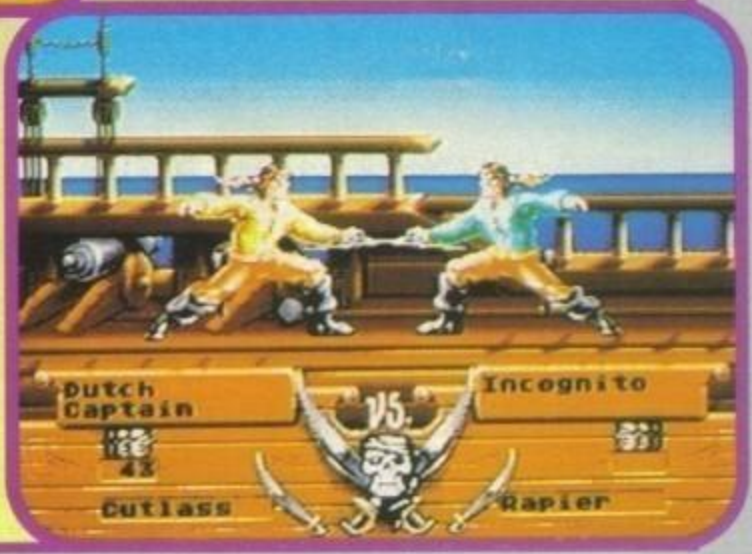
PIRATES! GOLD

Non so se l'avete notato, ma la MP è tesa in una costante campagna di rinnovamento dei vecchi successi. A questa inflessibile opera di aggiornamento non è sfuggito nemmeno Pirates!, cui avevo giocato parecchi anni fa sul Commodore 64, e in seguito su PC. L'idea di gioco era di impersonare un comandante pirata, assu-



Forse questa è l'occasione che noi frustrati di Pirates! attendevamo. L'arricchimento del gioco è stato rivolto praticamente a tutto: la grafica è stata promossa a VGA e addirittura a SVGA, il sonoro comprende il parlato digitalizzato (ormai immancabile) e il gioco è pilotabile anche da mouse; mi risulta che l'originale per PC non lo fosse. Le domande più importanti riguardano però la giocabilità vera e propria e la cura delle parti prima citate, per cui possiamo solo aspettare l'uscita del gioco e la relativa recensione, ovviamente nella sola versione PC, almeno inizialmente. La configurazione richiesta (alleluia!) è abbastanza leggera: basterebbe un PC AT qualunque con 1Mb di RAM, grafica VGA o SuperVGA, l'ardisco (udite, udite!) è OPZIONALE, per il sonoro siamo ai soliti nomi, e per i controlli idem.

mere una ciurma di tagliagole e vagare per i Caraibi alla ricerca di tesori, prestigio e donne. Se da un certo punto di vista Pirates! era assolutamente accattivante, era a mio giudizio rovinato dai continui ammutinamenti della ciurma, che rendevano oltremodo difficile il gioco dopo le prime ore; si sentiva inoltre la mancanza di alcune opzioni, e nel complesso qualche dettaglio avrebbe dovuto essere curato meglio e reso più realistico.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RETURN OF THE PHANTOM

Ma come? Ho da poco finito di anteprimizzare un simulatore di volo con i Phantom, che subito ne sbuca un altro. Non è giusto, ecco! Ma prima che la situazione precipiti e che Max mi appenda per i piedi al Mac, mi conviene specificare. Il fantasma di cui si parla è in verità il mitico fantasma dell'opera, creato (se non sbaglio) dalla penna di Gaston Leroux. La storia è stata comunque adattata, e inizia proprio ai giorni nostri, in questo 1993 pieno di belle speranze e di smog. Il giocatore interpreterà l'ispettore parigino di

Backstage you will find a trail of clues...

Patrons attend a new opera, unaware of a lurking presence...

polizia Raoul Montand, che si troverà alle prese con il rapimento della sua ragazza, Christine, in giusta assonanza con la Christiane che era rapita dal fantasma nel libro (si vede che l'ho letto, eh?). La storia, a detta del manifesto pubblicitario, sarà piuttosto intricata: dopotutto il vostro personaggio è un ispettore dai neuroni d'acciaio, e nessun mistero per lui è tale! Dalle foto si capisce che il sistema di gioco è stato preso da Rex Nebular: un'area di stato in basso comprende l'inventario e i verbi di azione principali, il tutto governato dall'onnipresente cursore a freccia. Questo prodotto incorporerà lo scorrimento della grafica ambientale, sperando che i MPS Labs riescano a realizzarlo come si deve, e un sistema di sprite multitecnologia: ci saranno figure disegnate, digitalizzate, rese in 3D, scalate e omnidirezionali per la delizia dei vostri occhioni. Il genere di gioco (avventuroso) anticipa già la presenza di numerosi enigmi, di cui potrà essere variato a piacimento il livello di difficoltà, per accontentare una fascia di giocatori più ampia possibile. E per finire, il programma consentirà un non meglio specificato livello di personalizzazione: staremo a vedere.

Il mito del fantasma sarà fatto rivivere su un PC a partire da un 286/12 con DOS 3.1, ma attenzione: saranno necessari 2Mb di RAM di tipo non specificato, quindi i 286isti facciano attenzione; notare inoltre che è raccomandato almeno un 386/16. La grafica (è scontato) sarà VGA/MCGA, mentre il sonoro vi avvolgerà sempre tramite le solite schede sonore. Per quel che riguarda l'ardisco si tratta di nove mega circa che spariranno nelle grinfie del Fantasma, mentre l'interfaccia di comando non prevederà il joystick. ROTF uscirà comunque durante questa prossima primavera.

There may be a connection between the "accident" and the young ingenue Christine...

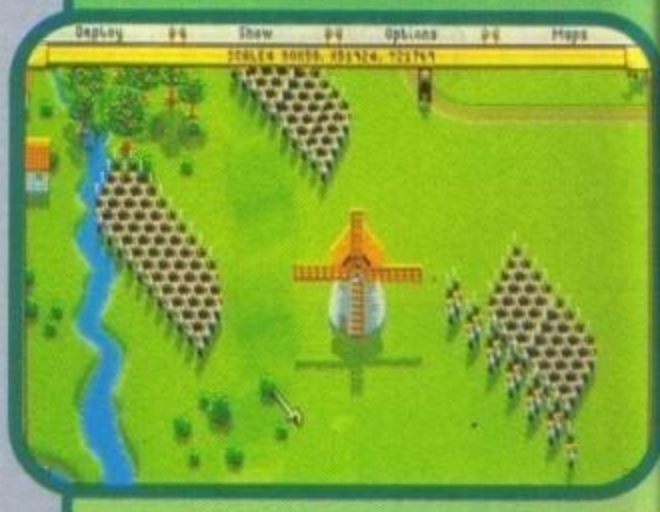
Something is afoul in the Paris Opera House...

MICRO
ENTERTAINME

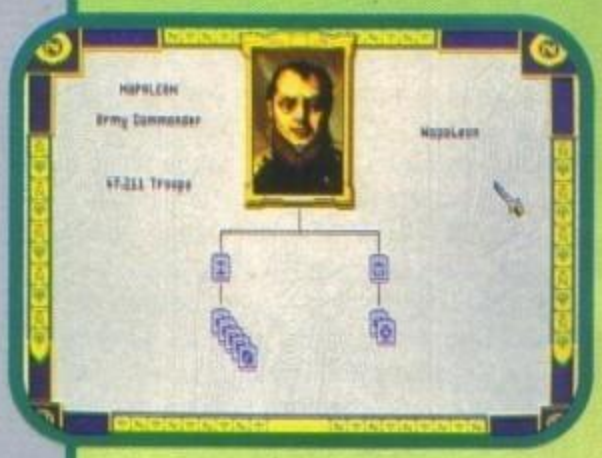
LE GRANDI

FIELDS

Avete presente un tipetto sul metro e sessanta, coi capelli neri pettinati di lato e la mano sinistra sempre infilata nel panciotto? Sì, è proprio lui: Napoleone Bonaparte, l'ultimo dei grandi generali! E la sua



presenza parla molto chiaro: FOG sarà un gioco strategico, che vi consentirà di rivivere le gesta di questo piccolo grande corso, culminanti nella sua sconfitta a



Waterloo. Il programma sembra comunque avere pretese abbastanza ridotte nel campo della dimensione pura e semplice: se eccettuiamo che si slurpa sull'ardisco la riverenza di dieci mega, prevederà a quanto ho capito una singola campagna e sei battaglie, di cui quattro autentiche e due fittizie. Al giocatore sarà concesso di impersonare Nap, Wellington e BlÅcher, e potrà scontrarsi contro l'intelligenza digitale e umana, dato che il gioco a due via

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROSE™
SOFTWARE

CRONOVITA'

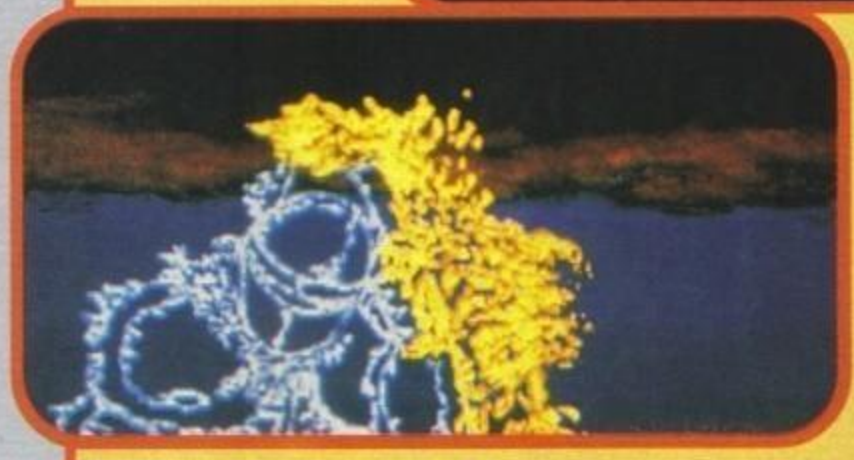
GLORY

cavo è consentito. L'interfaccia utente fornirà un sistema immediato del classico stampo "punta e premi" assistito da menu a discesa. Durante il gioco sarà disponibile un'enciclopedia militare ricca di immagini e informazioni sulle forze in gioco, e il tutto è coronato da un sistema di aiuto in linea per dare ai più confusi tutte le informazioni necessarie. La grafica impiegherà un sistema a sprite in grado di visualizzare su scher-

mo un gran numero di figurine dei soldati: una delle diapositive mostrava decine di sprite contemporanei! La configurazione è abbastanza scontata: PC generico VGA con ardisco e 1Mb di RAM, suono (come sempre) AdLib, SoundBlaster e Roland, e mouse consigliato; niente joystick. Anche FOG uscirà in primavera.

DRAGONSPHERE

Il cerchio si chiude: avevo esordito con un gioco di ruolo fantasy, e chiudo la lista con un altro prodotto fantasy, anche se stavolta il genere è avventuroso. La trama non è stata specificata, ed è noto solamente che sarà intricata e piena di sorprese, senza trascurare i risvolti



romantici. Offrirà la possibilità di interagire con decine di personaggi, ciascuno con la sua brava personalità e in grado di offrire interessanti spunti di conversazione. La giocabilità sarà rivolta alla cogitazione e non all'azione, ed è annunciata la presenza dello scorrimento grafico: che questa sia la volta buona?
Per quel che riguarda la tecnologia grafica, vale quanto già detto per Return Of The Phantom: c'è un'evoluzione della tecnologia grafica di Rex Nebular, con grafica a sprite farcita di espedienti del mestiere. Anche qui siamo davanti a un livello di difficoltà variabile a piacimento dell'utente e ad un certo grado di personalizzazione del gioco (???). Per la configurazione fate ancora riferimento a ROTP, con l'unica differenza che questo si ciuccia fino a dodici mega su ardisco. La disponibilità sarà per il prossimo autunno, ma è meglio precisare che tutte le date che vi ho indicato sono altamente suscettibili a modifiche, faccio come Ponzio Pilato... me ne lavo le mani!

Willi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNICO, IMPAREGGIABILE, SENZA CONFRONTI

MAXIMUM COMANCHE™ OVERKILL

IL N° 1 DEI SIMULATORI DI ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO!

- NUOVO E STRAORDINARIO METODO DI ANIMAZIONE DENOMINATO 'VOXEL SPACE': PERMETTE UNA DEFINIZIONE SUPERIORE DI CIRCA 500 VOLTE ALLA GRAFICA A POLIGONI TRADIZIONALE.

- REALISMO, GIOCABILITÀ, RAPIDITÀ, FLUIDITÀ... E IL DELIRIO PIÙ TOTALE!

SEI AI COMANDI DEL COMANCHE RAH 66, UNA 'BELVA' DALLA POTENZA MICIDIALE, ESTREMAMENTE VELOCE E MANOVRABILE.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

MANUALISTICA IN ITALIANO

- ARMAMENTO VARIO E POTENTE: CANNONE CON PUNTAMENTO LASER, MISSILI A RICERCA CALORICA O RADAR, MITRAGLIATRICI A CADENZA RAPIDA (4.000 COLPI AL SECONDO!)

- COMPLETA STRUMENTAZIONE DI BORDO: VISIONE AI RAGGI INFRAROSSI, 2 SCHERMI RADAR (PER IL CONTROLLO DELL'AREA ESTERNA E DEL TUO ELICOTTERO DALL'ESTERNO!) E LASER.

L. 119.900

PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI, RICHIEDE: 4 MB. DISCO RIGIDO. DOS 3.3. RACCOMANDATO: JOYSTICK, MOUSE O TASTIERA. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

NOVA LOGIC

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1992 NOVALOGIC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MARKETED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD.
COMANCHE™ MAXIMUM OVERKILL™ & VOXEL SPACE™ ARE ALL TRADEMARKS OF NOVALOGIC, INC.

CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La SSI Si rinnova!

La softwarehouse più prolifica al mondo nell'ambito dei War-game e RPG prepara il suo esordio nelle avventure grafiche in stile horror-fantasy. Riuscirà nel suo difficile intento?

Veil of Darkness (questo è il titolo del programma) è probabilmente un progetto molto ambizioso, che offrirà una serie di innovazioni strutturali decisamente nuove per un'avventura grafica (anche se, ovviamente, le componenti da RPG non potevano mancare e non mancheranno nemmeno questa volta). La grossa innovazione presente in questo gioco è rappresentata da un nuovo sistema denominato R.T.V. (che sta per Real Time Visual) che metterà a disposizione dell'utente un'interfaccia semplice e amichevole, probabilmente una delle più funzionali mai ideate.

L'avventura ha luogo in Transilvania nell'anno 1930 e, come avrete già intuito, l'ambientazione non è delle più felici; il personaggio che impersonerete durante tutta l'avventura è un tizio un po' (tanto) sfigato che PROPRIO mentre sorvolava la Transilvania con il suo aereo viene colpito da un fulmine, precipitando dal blu dipinto di blu (ma quando mai in Transilvania c'è il cielo sereno?) e sfracellandosi a pochi chilometri da un paesino chiamato nonlosoenonlovogliosapere.

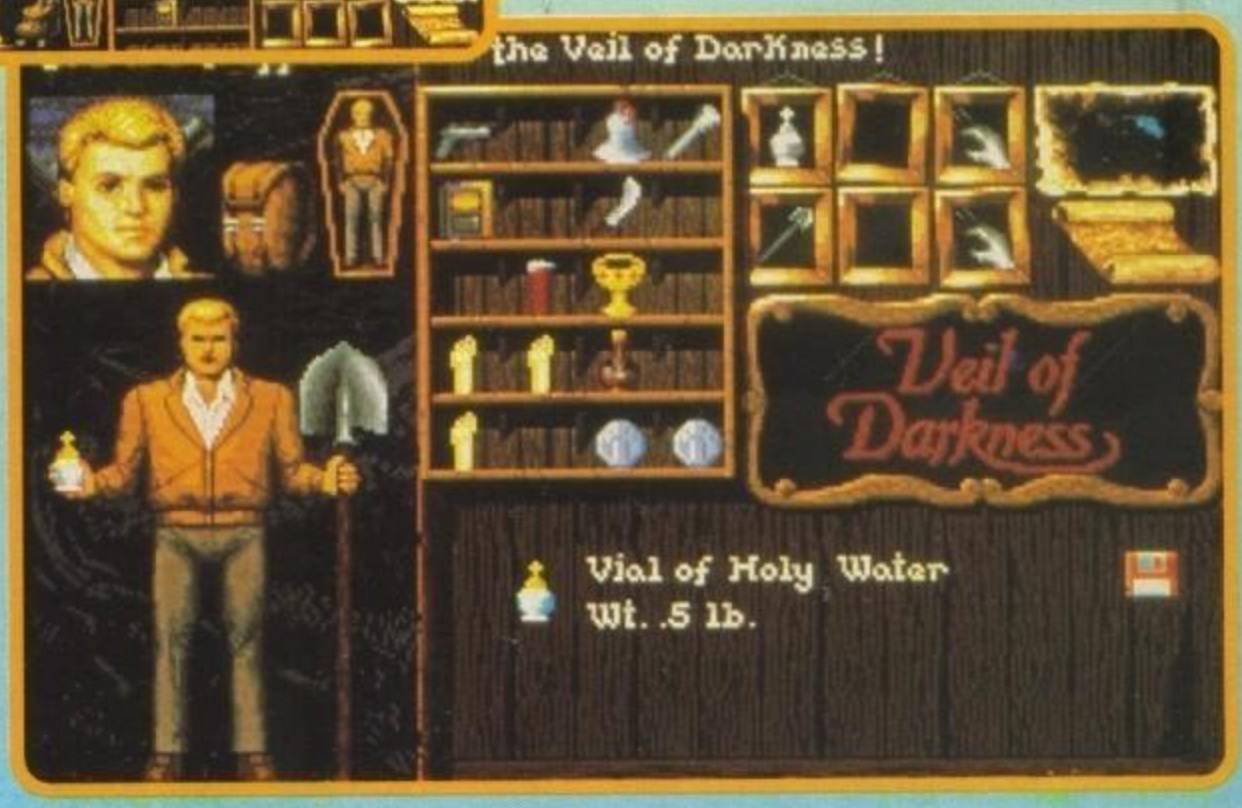
Questo paesino simpatico e pieno di allegria (sopratutto di notte, immagino) è angosciato dalla presenza di un vampirone chiamato da tutti Kairn; questo essere burlone, appena il sole scende dietro le montagne se ne va in giro per la cittadina succhiando sangue a destra e a manca.

Purtroppo nessuno fino a oggi ha ancora osato contrastarlo, vuoi perché un vampiro e sempre un vampiro (e se avete visto al cinema Dracula, dovreste avere una minima idea di quanto siano cattivi questi personaggi), vuoi perché Kairn è alla guida di un'enorme esercito di mostri dell'oltretomba. Figuratevi quindi come erano contenti gli abitanti del villaggio di un simile vicino di casa, ma fortunatamente per loro "l'eroe caduto dal cielo" è ben poco disposto a far dissetare i vampiri con il proprio sangue, decide quindi di combattere il demone Kairn e tutte le sue forze maligne con ogni mezzo possibile; riuscirà il nostro eroe a blastare il "maligno" (va de retro anima maledetta!)? Troverà abbastanza paletti di frassino? E chi ci salverà dall'ira di Max?

A parte gli scherzi, questo programma sembra decisamente interessante, presenta infatti una trama che a differenza di altri prodotti non è assolutamente lineare, lasciando al giocatore assoluta libertà d'azione. Visto e considerato che l'area di gioco sarà tutt'altro che piccola, i programmatori hanno avuto la geniale pensata di inserire un'ottimo sistema di auto-mapping, tra l'altro sarà addirittura possibile stampare la suddetta mappa per la felicità di tutti i possessori di stampanti. L'interfaccia utente sembra del tipo punta e clicca, come già detto particolarmente veloce in modo da garantire una giocabilità in tempo reale senza perdite di tempo alcune. Naturalmente, vista la natura tipicamente orrorifica di Veil of Darkness, ci saranno parecchi tocchi schifidi come mostri da incubo purulenti e marciscenti (e pensare che sto scrivendo mentre mangio).

A quando tutto ciò, vi starete chiedendo? Attualmente il gioco è previsto solo per PC & Compatibili e uscirà verso marzo/aprile. Ne riparleremo allora.

Mirko "TMB" Marangon



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

giochi da tavolo con miniature

catalogo completo gratuito 8 pagine

WARHAMMER 79900

e CONSOLE

D&D 2nd ed. 26500

giochi di ruolo catalogo completo gratuito 8 pagine

PERGIOCO

catalogo videogames completo gratuito 12 pagine

tutti i videogames Amiga PC
RPG GRAFICO

argomento	titolo	trad.	AMI	PC
1957 BACINO AMAZZONICO	AMAZON Guardians of Eden		....	119,90$
AVVENTURA:NELLA CINA ANNI '30	HEART OF CHINA		89,9	99,90$
AVVENTURA:IL SEGRETO DI ATLANTIDE	INDIANA JONES Fate of Atlantis	ITA	109,9	109,90$
CARTOONS FIEVEL IL TOPO	AN AMERICAN TAIL		....	89,90$
DAL FILM FAMOSO	MAMMA, HO PERSO L'AEREO	ITA	....	69,90$
FANTASCIENZA DUNGEONS	CAPTIVE		....	79,90$
FANTASCIENZA INCAICA	INCA	ITA	....	109,90$
FANTASCIENZA HUMOUR	REX NEBULAR		....	119,90$
FANTASCIENZA VERNE	SPACE 1889	SI	....	69,90$
FANTASCIENZA	SPACE ACE II: Borl's Revenge		....	89,90$
FANTASCIENZA ANDROMEDA	SPACE QUEST IV	ITA	89,9	99,90$
FANTASCIENZA BIOLOGICO	SPACE WRECKED		....	59,90$*
FANTASCIENZA STAR TREK	STAR TREK 25th Anniversary	SI	....	99,90$*
FANTASTICO ESPERIMENTI...	ANOTHER WORLD	SI	69,9	79,90$
FANTASTICO GLOBALE	ETERNAM	ITA	....	89,90$*
FANTASTICO PETER PAN	HOOK	ITA	59,9	69,90$
FANTASTICO PIRATI	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA	99,9	109,90$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69,9	69,90$*
FANTASTICO PIRATI	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	....	89,90$*
FANTASTICO	WILLY BEAMISH		....	99,90$
FANTASY MAGIA E MISTERO	ABANDONED PLACES	ITA	79,9	89,90$
FANTASY MAGIA NERA	HERO'S QUEST		89,9	....
FANTASY	KING'S QUEST V	ITA	99,9	99,90$*
FANTASY	KING'S QUEST VI		....	119,90$
FANTASY DRAGHI E FORESTE	LEGEND OF KYRANDIA	ITA	89,9	89,90$
FANTASY MAGIE,INCANTESIMI	LOOM		69,9	69,90$
FANTASY TOLKIEN	LORD OF THE RINGS	SI	59,9	....
FANTASY MOSTRI E MAGIE	LURE OF THE TEMPTRESS	ITA	69,9	79,90$
FANTASY MAGIE E LOTTE	MIGHT AND MAGIC III		....	99,90$
FANTASY SFIDE E RICERCHE	MIGHT AND MAGIC IV		....	119,90$
FANTASY	MOONSTONE	SI	....	69,90$
FANTASY	QUEST FOR GLORY I		....	99,90$
FANTASY	QUEST FOR GLORY III		....	99,90$
FANTASY COMBATTIMENTI	THE KEYS TO MARAMON		79,9	69,90$*
FANTASY TATTICO	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI	....	79,90$
FANTASY	THE SUMMONING		....	89,90$
FANTASY TOLKIEN	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2	SI	....	89,90$
FANTASY HORROR	ULTIMA VII	SI	....	89,90$
ESPANSIONE DI ULTIMA VII	ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE		....	49,90$
FANTASY STORICO	VENGEANCE OF EXCALIBUR		....	79,90$
FANTASY	WEEN	ITA	79,9	89,90$
FUTURISTICO:VIAGGIO NEL TEMPO	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA	45,9	72+
FUTURISTICO POSTATOMICO	FREE D.C.		....	79,90$
HORROR INCUBI RAGNESCHI	ARACHNOPHOBIA		49,9	....
HORROR FANTASCIENZA	DARK SEED		....	99,90$
HORROR MAGIA COMBATTIM.	ELVIRA II The Jaws of Cerberus	ITA	79,9	89,90$
HORROR COMICO	MANIAC MANSION	ITA	....	79,90$
POLIZIESCO HORROR	ALONE IN THE DARK	ITA	....	109,90$
POLIZIESCO HORROR	DYLAN DOG Attraverso specchio	ITA	69,9	....
POLIZIESCO:INDAGINE	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	SI	....	109,90$
POLIZIESCO:OMICIDIO EGITTO ANNI '20	THE DAGGER OF AMON RA		....	99,90$
ROGER RABBIT	ROGER RABBIT Raising Havoc	SI	....	79,90$
SCIENTIFICO GIOCHI	CASTLE OF DR. BRAIN		89,9	....
SEXY HUMOUR	LARRY III Passionate Patty		....	99,90+
SEXY HUMOUR	LARRY V		89,9	89,90$
SPIONAGGIO A MIAMI	FASCINATION	ITA	59,9	59,90*
SPIONAGGIO AVVENTURA	GUY SPY & Crystals Armaggedon	SI	69,9	79,90$
STORICO ROMA ANTICA	ROME AD92	ITA	....	89,90$

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

Specialisti in giochi

tutti i videogames Amiga PC
SPORT

atletica : GIAVELLOTTO,SALTO IN ALTO	CARL LEWIS CHALLENGE	SI	49,9	79,90$
auto : GARA VISTA DALL'ALTO	F1 G.P. CIRCUIT	ITA	39,9	....
auto : CORSE E SPORCHI TRUCCHI	INDY HEAT	SI	49,9	....
auto : SIMULAZIONE RALLY R.A.C.	LOMBARD RALLY		....	29,90$
auto : LOTUS ESPRIT,ELAN,M200	LOTUS III	SI	59,9	....
auto : CORSE INDIANAPOLIS	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	....	79,90*$
auto : GUIDA RALLY D'EPOCA	MILLEMIGLIA	ITA	39,9	....
auto : FORMULA 1 MONDIALE	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	SI	59,9	....
auto : CORSA FERRARI TESTAROSSA	OUT RUN EUROPA	SI	39,9	....
auto : PISTE SUPER ACROBATICHE	RACE DRIVIN'	SI	....	59,90$
auto : FORMULA 1 MONDIALE	ROAD & TRACK Grand Prix Unltd.	ITA	....	79,90$
auto : GARE FUORISTRADA	SUPER OFF ROAD	SI	....	24,90$
auto : RALLY SIMULAZIONE	TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	29,9	69,90$
auto : GUIDA FUORISTRADA	WILD WHEELS		25,9	....
baseball : TATTICO E ARCADE	HARDBALL III		....	79,90$
basket : CAMPIONATO,PLAY OFF	BASKET PLAY OFF	ITA	....	69,90$
basket : ARCADE E MANAGEMENT	ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA		....	79,90$
basket : SIMULAZIONE ARCADE	THE BASKET MANAGER	ITA	....	59,90$
biliardo : 3 TIPI DI REGOLE UK/USA	POOL ARCHER MACLEAN'S	SI	69,9	....
biliardo : SIMULAZIONE PARTITA	JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	....	79,90$
boxe : INCONTRI REALISTICI	3D WORLD BOXING	ITA	69,9	79,90$
boxe : ALLENA FINO A 5 PUGILI	BOXING MANAGER	SI	24,9	....
boxe : INCONTRI 8 PUGILI	FRANK BRUNO'S BOXING		....	29$
boxe : KICK BOXING	PANZA KICK BOXING	SI	24,9	24,90$
boxe : CRONISTA O GIOCATORE...	TV SPORTS BOXING		....	69,90$
calcio : VISIONE IN SOGGETTIVA	3D WORLD SOCCER	ITA	69,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	CHAMPIONSHIP MANAGER	SI	49,9	59,90$
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	39,9	....
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	SI	....	79,90$
calcio : TEAMS CAMPIONATO EUROPEO	EUROPEAN FOOTBALL CHAMP	SI	49,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	FOOTBALL CHAMP	ITA,	59,9	....
calcio : GIOCATO E MANAGERIALE	GAZZA II	SI	....	39,90$
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.	SI	49,9	....
calcio : CAMPIONATO DEL MONDO	ITALIA '90		....	24,90+
calcio : ARCADE CAMPIONATI EUROPEI	JOHN BARNES EUROPEAN FOOTB.	SI	49,9	....
calcio : ESPANSIONE KICK OFF 2	KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE		24,9	....
calcio : MANAGEMENT NOTO TEAM	MANCHESTER UNITED		29,9	29,90$
calcio : SIMULAZIONE PARTITA	MICROPROSE SOCCER	SI	....	24,90+
calcio : CAMPIONATO SERIE A	RETEE!	ITA	39,9	....
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER	SI	59,9	....
calcio : 100 SQUADRE EUROPEE	SENSIBLE SOCCER 1992/3	SI	69,9	....
calcio : SIMULAZIONE CAMPIONATO	STRIKER		59,9	....
calcio : MANAGEMENT SQUADRE	THE MANAGER	ITA	79,9	79,90$
estivi : PALLAVOLO SPIAGGIA	OVER THE NET	ITA	....	29,90$
estivi : FINO A 10 GIOCATORI	SUMMER CHALLENGE	SI	....	79,90$
football : MANAGEMENT E ARCADE	NFL		....	69,90+
football : SIMULAZIONE PARTITA	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTB.	SI	69,9	....
futuristico : IL FREESBEE DEL 3000	DISC		....	59*
golf : 3D 6 PERCORSI	GOLF DAVID LEADBETTER'S		....	119,90$
golf : ESPANSIONE JACK NICKLAUS	JACK NICKLAUS CLIP ART		20,9	....
golf : JACK NICKLAUS NUOVA BASE	JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.		....	89,90$
golf : PARTITE INTERATTIVE	PERSONAL PRO		....	79,90*$
golf : ESPANSIONE PGA TOUR GOLF	PGA TOUR GOLF Tournament Disk	ITA	....	59,90+
golf : TORNEI PROFESSIONISTICI	PGA TOUR GOLF Windows	ITA	....	89,90+
hockey ghiaccio	FACE OFF ICE HOCKEY	SI	49	....
moto : CORSE MOTO CLASSE 500	HOT RUBBER	SI	49	....
moto : CORSE MACCHINE POTENTI	RED ZONE	SI	69,9	....
moto : CAMPIONATO MONDIALE 500	TEAM SUZUKI	SI	29,9	....
neve : SLALOM,FONDO,BOB,SLITTINO	SFIDE INVERNALI	ITA	....	79,90$
neve : 8 EMOZIONANTI SFIDE	WINTER SUPERSPORTS 92	SI	....	49,90$
olimpiadi : BARCELLONA 1992	ESPANA THE GAMES '92	SI	59,9	69,90$
olimpiadi : 8 TIPI DI COMPETIZIONE	GO FOR GOLD	SI	24,9	24,90$
squash : FANTASCIENTIFICO	HOLO SQUASH	ITA	39,9	....
squash : COMPETIZIONI 40 GIOC.	SQUASH JAHANGIR KHAN	SI	24,9	....
tennis : I CAMPIONI MIGLIORI	3D WORLD TENNIS	ITA	69,9	79,90$
tennis : SIMULAZIONE PARTITA	ADVANTAGE TENNIS		69,9	79,90+
tennis : INFINITI ANGOLI VISUALI	INTERNATIONAL 3D TENNIS	SI	29,9	....
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR		24,9	29,90$
tennis : TORNEI SINGOLO E DOPPIO	PRO TENNIS TOUR 2	SI	....	59,90$
tennis : SIMUL.-ARCADE-AUTOM.	TENNIS CUP 2	SI	....	59,90$
tennis : CAMPIONATO DEL MONDO	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS	SI	....	79,90$
tiro bersaglio:POLIGONO DI TIRO	CAMPO DI FUOCO	ITA	29	....
vari : BODYBOARD,SNOWBOARD,SKATE	CALIFORNIA GAMES 2	SI	39,9	....
vari : MARATONA,TIRO SEGNO,TUFFI	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.	ITA	....	69,90$
vari : 30 COMPETIZIONI...	MEGA SPORTS	SI	59,9	....
volo : PARAPENDIO	PARAGLINDING SIMULATION		49	59$
wrestling : CAMPIONATO DEL MONDO	TOP WRESTLING	ITA	49	....
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WRESTLEMANIA WWF	SI	39,9	49,90+
wrestling : LOTTE ALL'ULTIMO SANGUE	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR	SI	69,9	....

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRISALIS
SOFTWARE LTD.

ARABIA DA MILLE E UNA NOTTE

Max, il nostro infaticabile cacciatore di interviste, continua anche questo mese la sua ricerca di notizie in anteprima per voi. Le prede di turno sono Simeon Pashley e Darren Hebden, i programmatori della Krisalis che stanno completando Arabian Nights... Una risposta su Amiga all'ormai celebratissimo Sonic? Continuate a leggere e lo scoprirete da soli!

Max: Allora ragazzi, che ne dite di cominciare con le presentazioni? Chi c'è alle spalle di Arabian Nights?

Simeon: Io, Simeon Pashley, mi sono occupato prevalentemente della programmazione, mentre Darren Hebden - qui al mio fianco - ha curato l'immagine del gioco. La grafica invece l'abbiamo realizzata insieme.

Max: Quali sono state le vostre esperienze come programmatori prima di dedicarvi ad Arabian Nights?

Darren: Personalmente sono molto fiero del mio curriculum. Prima lavoravo alla Hi-Tec, che è andata in rovina, poi ho lavorato a molti altri progetti, nessuno dei quali ha mai visto la luce. Arabian Nights sarebbe il primo. Uso il condizionale perché visti i precedenti non si può mai dire...

Simeon ha invece avuto una carriera più brillante: tra i suoi lavori troviamo OOOPS!, per l'Atari 2600, Shadow Warrior per Amiga e ST, le conversioni di Hill St Blues, Graham Taylor Soccer Challenge e le conversioni di Manchester United Europe per ST, e quella di Robocod per Megadrive. Per il momento ci stiamo entrambi dedicando anima e corpo ad Arabian Night.

Max: chi vuole raccontarci un po' come sarà questo nuovo gioco e che innovazioni tecniche presenterà?

Simeon: Beh, innanzitutto Arabian Nights è un arcade adventure, con una discreta dose di enigmi da risolvere. Prevediamo almeno 10 livelli e tre difficoltà di gioco. Sfrutterà le espansioni di memoria per ridurre al minimo i caricamenti e permettere un più veloce svolgimento dell'azione sullo schermo. Il gioco utilizza tre bitplane per i fondali, che permettono di avere contemporaneamente fino a 430 colori sullo schermo.

Max: Niente male...

Darren: Ci saranno, oltre alle sezioni di platform, anche alcune shoot'em up con tappeti volanti (!) e una corsa sui carrelli delle miniere.

Simeon: ... E non dimenticare i quadri bonus. La gente non può sopravvivere senza qualche livello nascosto e pieno di punti facili da guadagnare...

Darren: Come mostri di fine livello ci saranno i quattro spiriti degli elementi, e ti assicuro che non è facile stenderli. Poi, alla fine, si dovrà affrontare il Gran Visir in persona, altro tipetto poco raccomandabile (ma è possibile che tutti i Visir di questo mondo non abbiano niente di meglio da fare che rapire le principesse? NdTex!). Soltanto sconfiggendolo si potrà liberare la bella Laila, figlia del Califfo, e ci si potrà godere la vita a palazzo...

Simeon: ... E vissero tutti felici e contenti...

Darren: Per la gioia di coloro che cadono in preda allo sconforto se non completano un gioco in meno di due giorni, abbiamo anche inserito un sistema di "Password Intelligenti" grazie al quale è possibile riprendere dal livello a cui si è arrivati, con tutto l'equipaggiamento raccolto fino a quel momento.

Simeon: ... E non dimenticare i quadri bonus. La gente non p...

Darren: L'hai già detto, abbiamo capito!

Max: So che mi odierete per questo, ma ve lo devo chiedere, lo faccio con tutti. Dato che Sonic è il gioco del momento, nonché punto di riferimento per tutti i platform, ritenete che sia possibile effettuare un paragone con Arabian Nights?

Simeon: Quando abbiamo iniziato il nostro lavoro, non abbiamo assolutamente pensato di creare qualcosa che potesse rivaleggiare con Sonic. Arabian Nights è molto diverso, molto vario. L'unico punto comune è la grande velocità d'azione. Trovo buffo che la gente si affanni per creare qualcosa di simile al gioco che al momento vende di più; ogni tanto capita di vedere titoli che vengono convertiti per la stessa console da cui hanno preso originariamente spunto.

Max: quali sono i vostri titoli preferiti? C'è qualche platform che vi appassiona particolarmente?

Darren: Super Mario World per Super Nintendo, non c'è neanche bisogno di chiederlo. Mi piace molto anche The Addams Family: è facile da giocare e ti prende subito!

Simeon: Ti sembrerà strano, ma anche se sto programmando un platform non ho una grande passione per questo genere di giochi. Preferisco titoli come Zelda 3 e Soulblader, che hanno più spessore e non ti stufano subito. Non a caso ho cercato di inserire elementi tipici degli arcade adventure all'interno di Arabian. Se proprio devo esprimere un mio giudizio riguardo ai platform, scelgo anch'io Super Mario World.

Max: Passiamo a qualcosa d'altro! Cosa ne pensate dell'Amiga 1200?

Simeon: Il nuovo A1200 dimostra chiaramente che la Commodore si sta muovendo nella direzione giusta ... peccato solo che sia in ritardo di circa tre anni!

Agli inizi del 1990 avrebbe certamente fatto una buona impressione, ma ora ci sono in giro cose come il Super Nintendo. L'A1200 è roba vecchia ormai.

Darren: Avere 256 colori sullo schermo non sarebbe niente male, ma è troppo scomodo e lungo da programmare. Inoltre l'A600 e l'A1200 non hanno la porta CPU (il piccolo slot sulla sinistra dell'A500. NdTex!), che per noi programmatori è fondamentale: è lì che inseriamo la maggior parte del nostro hardware di programmazione!

Max: Ultima domanda: cosa avete in programma per il futuro?

Darren: Stiamo già iniziando a mettere giù qualcosa per il nostro prossimo gioco. Si tratta di un RPG ambientato intorno all'anno 2030, in un futuro dominato dalla violenza e dalla corruzione...

Simeon: ... Sai, una di quelle cose simpatiche con la società sull'orlo del tracollo morale e finanziario, con gang di delinquenti al comando delle istituzioni e gente disposta ad aprirti un buco in fronte per il puro gusto di vedere cosa succede dopo...

Darren: Già. E i giocatori si trovano proprio nel bel mezzo di tutto questo, cercando di risolvere un'avventura dalla trama molto complessa, smascherando sabotaggi corporativi, entrando nelle banche dati più protette del pianeta e facendo tutte quelle cose che ti mettono addosso il buon umore!

Max: Direi che rende abbastanza l'idea. Grazie per l'intervista.

Darren: Alla prossima... Traduz. Andrea "Tex!" Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

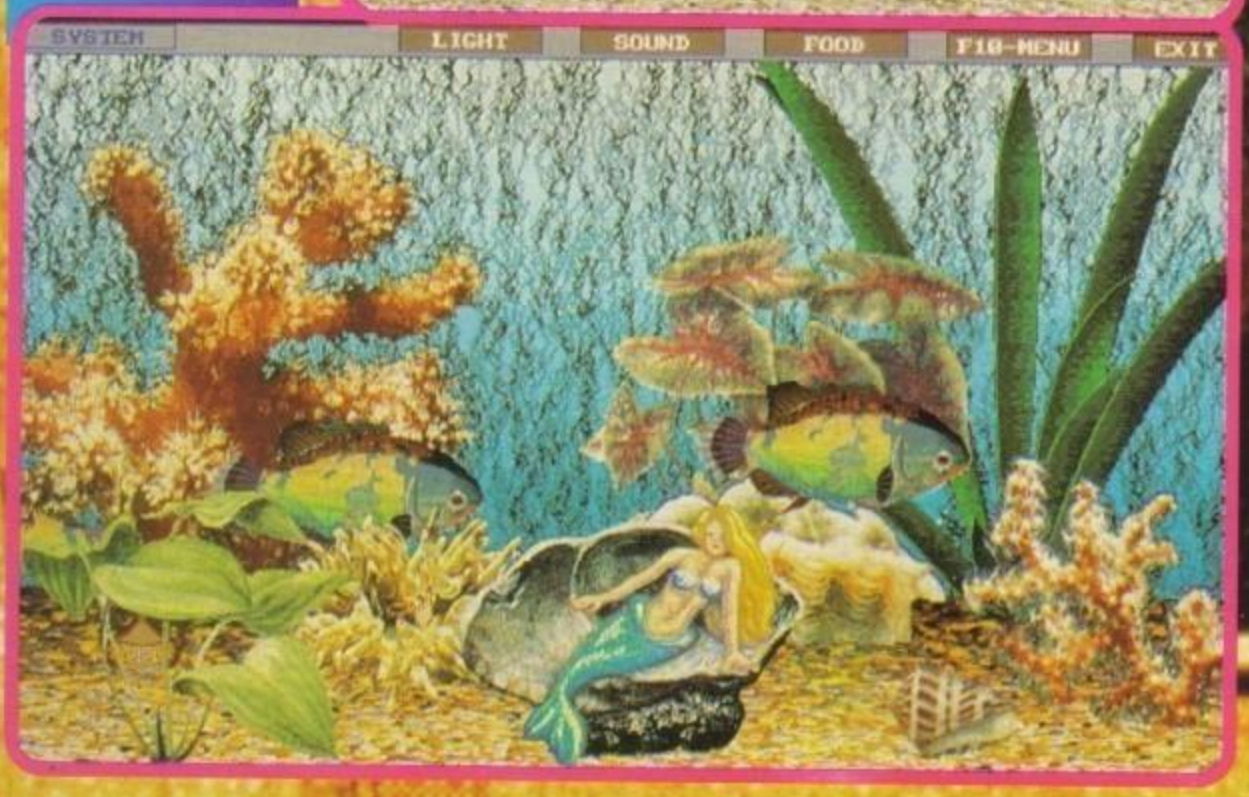
http://www.oldgamesitalia.net/

ACQUATICI

FATTORI

Vi ricordate della Maxis?... Suvvia, la casa autrice di Sim City e di tutta la sua progenie di sim-qualcosa uscite in seguito (fino ad arrivare all'ultimo recente Sim Life recensito sullo scorso numero). Bene, era anche lei presente allo Show e anche lei aveva i suoi bei assi nella manica...

Anche se tutto sommato avrebbe tranquillamente potuto portare il nome di Sim-Aquarium, il primo prodotto di cui ci occupiamo in queste pagine non è in effetti un nuovo esemplare ufficiale della serie "Sim". Stiamo infatti parlando di El-Fish (foto 1/4), ed è stato sviluppato da una nuovo gruppo di programmatori chiamato AnimaTek. Siccome tale nome non dovrebbe dirvi alcunché, passo a precisarvi come si tratti in effetti di sviluppatori sovietici, con sede a Mosca, e capitanati da quell'Alexej Patjinov che ha ormai indelebilmente legato il suo nome alla leggenda di Tetris.



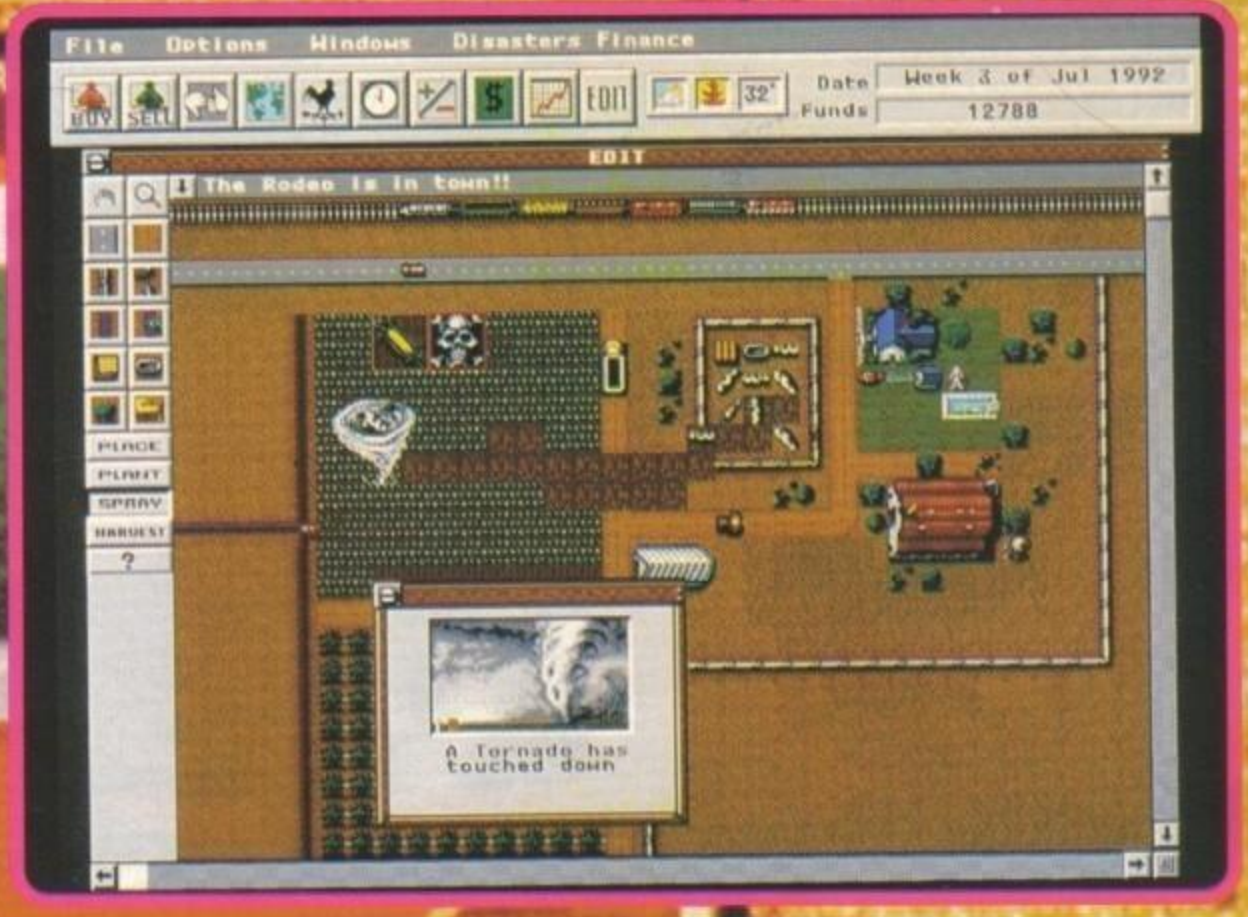
El-Fish è comunque, come dice lo stesso sottotitolo (The Electronic Aquarium), un simulatore d'acquario nel quale potrete sbizzarrirvi con le più incredibili razze marine mai viste. Si tratta ad ogni modo, ed è meglio precisarlo subito, di un prodotto decisamente anomalo, come mai se ne erano visti.

El-Fish non ha infatti uno scopo ben preciso da raggiungere o un obbiettivo da perseguire, si tratta più semplicemente di un laboratorio sperimentale che vi permetterà di riprodurre in ogni suo singolo aspetto un acquario casalingo. Le opzioni presenti sono logicamente innumerevoli, cercherò quindi di delinearvi brevemente quelle più rilevanti... Partiamo dunque dall'editor statico, relativo cioè a tutto quello che riguarda coralli, piante acquatiche, conchiglie, alghe, sirene e via dicendo; ogni singolo elemento presente è modificabile, ridefinibile in colore e dimensione e riposizionabile come meglio preferite nell'acquario. Passiamo quindi alla generazione delle più incredibili razze ittiche, che è sicuramente uno degli aspetti più interessanti dell'intera realizzazione, è infatti possibile accoppiare a vostro piacimento ogni esemplare già esistente, alterandone i parametri genetici e generando così una serie virtualmente infinita di mutanti in grado di riprodursi ulteriormente fra loro. Una volta definita l'ambientazione del vostro acquario e stabiliti quelli che saranno i suoi abitanti si può passare alla scelta del motivo musicale che vi accompagnerà durante la riproduzione simulata della vita acquatica da voi così determinata (che costituisce, in effetti, l'effettiva e unica

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

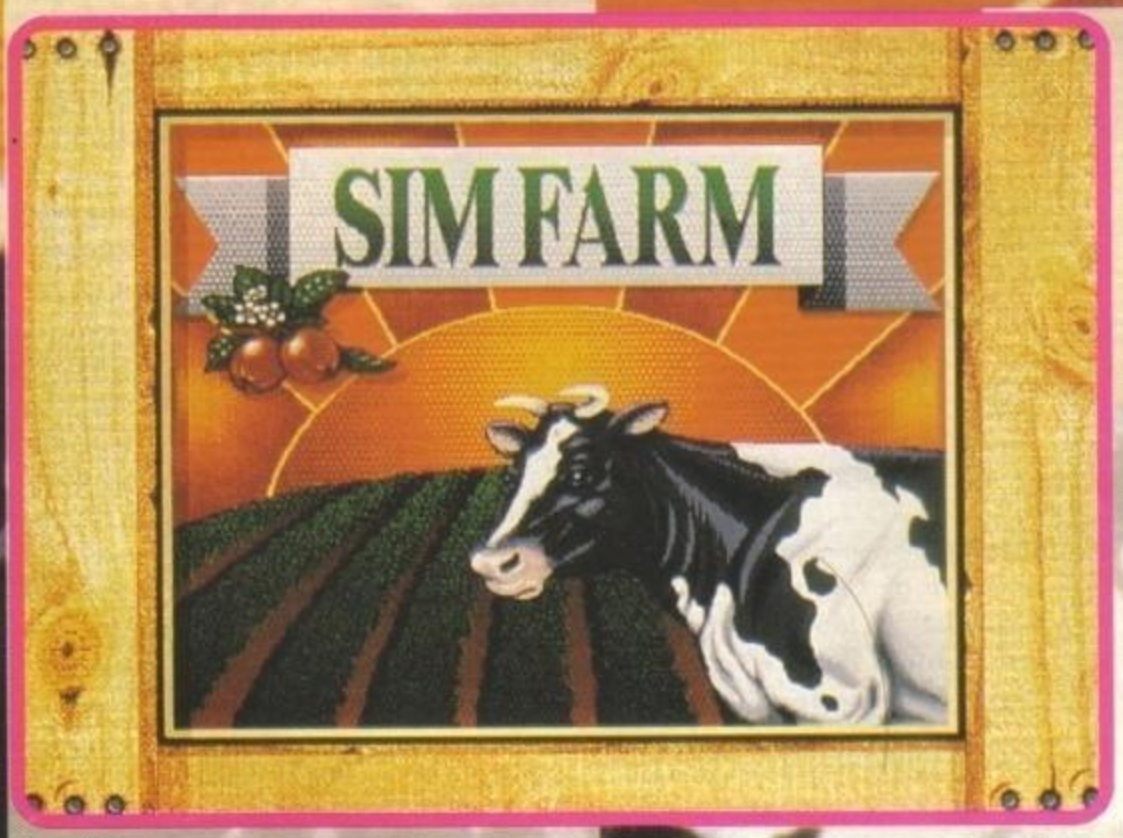
http://www.oldgamesitalia.net/

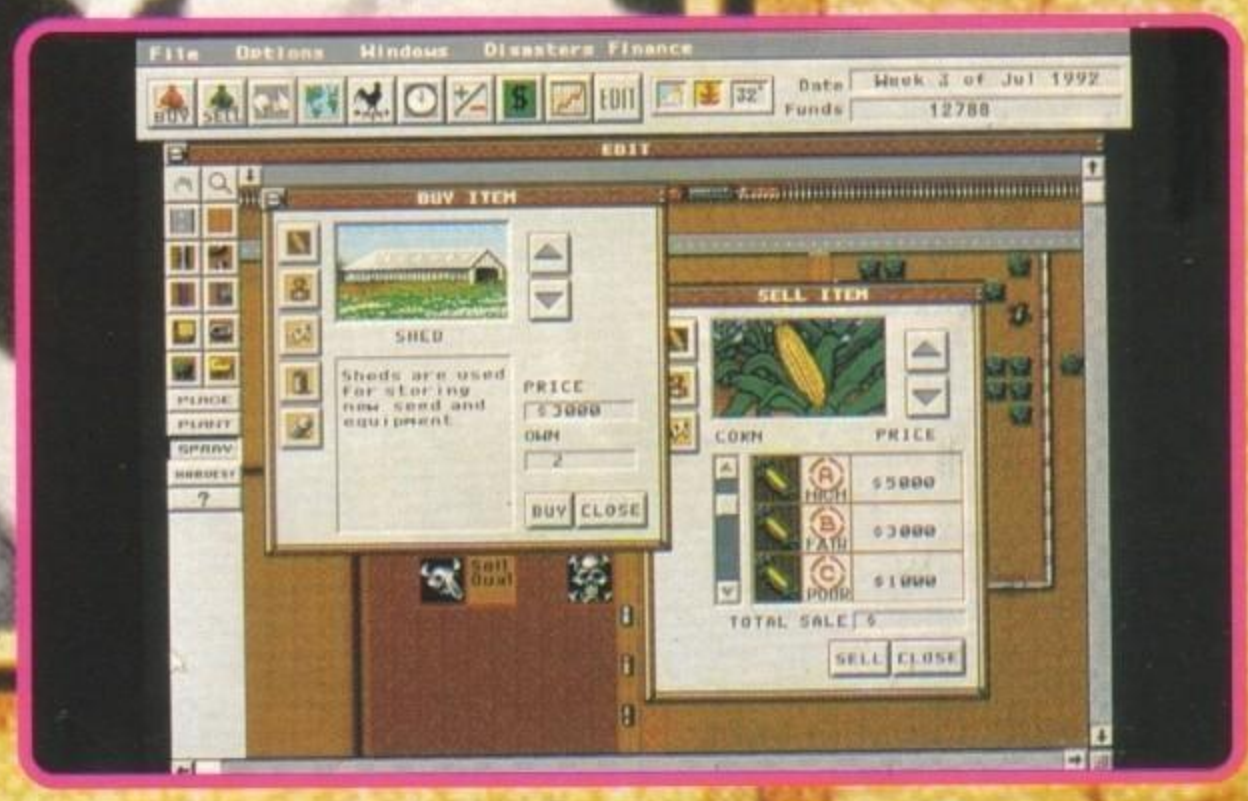
E...



gratificazione finale di ogni vostra fatica). Da segnalare a questo proposito come le affascinanti e quantomai realistiche animazioni di ogni singolo pesce sono automaticamente generate dal programma stesso con una routine di rendering interna particolarmente interessante (che comunque impiega circa una decina di minuti di calcolo), naturalmente se utilizzate le razze già esistenti non ve ne sarà bisogno.
Chiudendo qui il discorso, ovviamente in attesa della recensione definitiva che non dovrebbe tardare poi troppo, arriviamo a quello che secondo i miei calcoli dovrebbe essere i quinto Sim-gioco della serie: Sim Farm (foto 5/8).
Come avrete già intuito dal titolo, sempre che il vostro inglese non vi abbia ancora una volta piantato in asso, non si tratta di un simulatore farmaceutico nel quale creare le pasticche lassative più bestiali, quanto piuttosto un simulatore gestionale, sulla falsariga di Sim-City, ambientato però in campagna e più precisamente in una fattoria. Da un punto di vista strutturale nessuna innovazione rilevante, la solita finestra video con la consueta moltitudine di menu sovrapponibili. Lo scopo è naturalmente quello di ingrandire il vostro inizialmente minuscolo podere, acquistando nuovi terreni, macchinari, bestiame e pollame d'allevamento... preoccupandovi d'assicurarvi una funzionale rete di collegamento con i centri di distribuzione cittadini e valutando attentamente la ciclicità delle semine e dei raccolti, in funzione delle condizioni climatiche stagionali. Oltre a questo dovrete anche tenere sott'occhio le proiezioni sui prezzi futuri di ogni singolo prodotto agricolo, in modo da occupare il terreno disponibile con le piantagioni più prolifiche da un punto di vista economico. Con la speranza d'avervene almeno dato un'idea passo alla data d'uscita prevista, nelle versioni PC e Macintosh, per il prossimo Maggio.
Chiudiamo invece con un ultimo accenno a Sim 2000, quello che dovrebbe essere il seguito ufficiale dell'indimenticato Sim City e che non sarà invece disponibile prima del prossimo autunno inoltrato... Troppo presto quindi per parlarne, ma vi terremo informati.

MAX





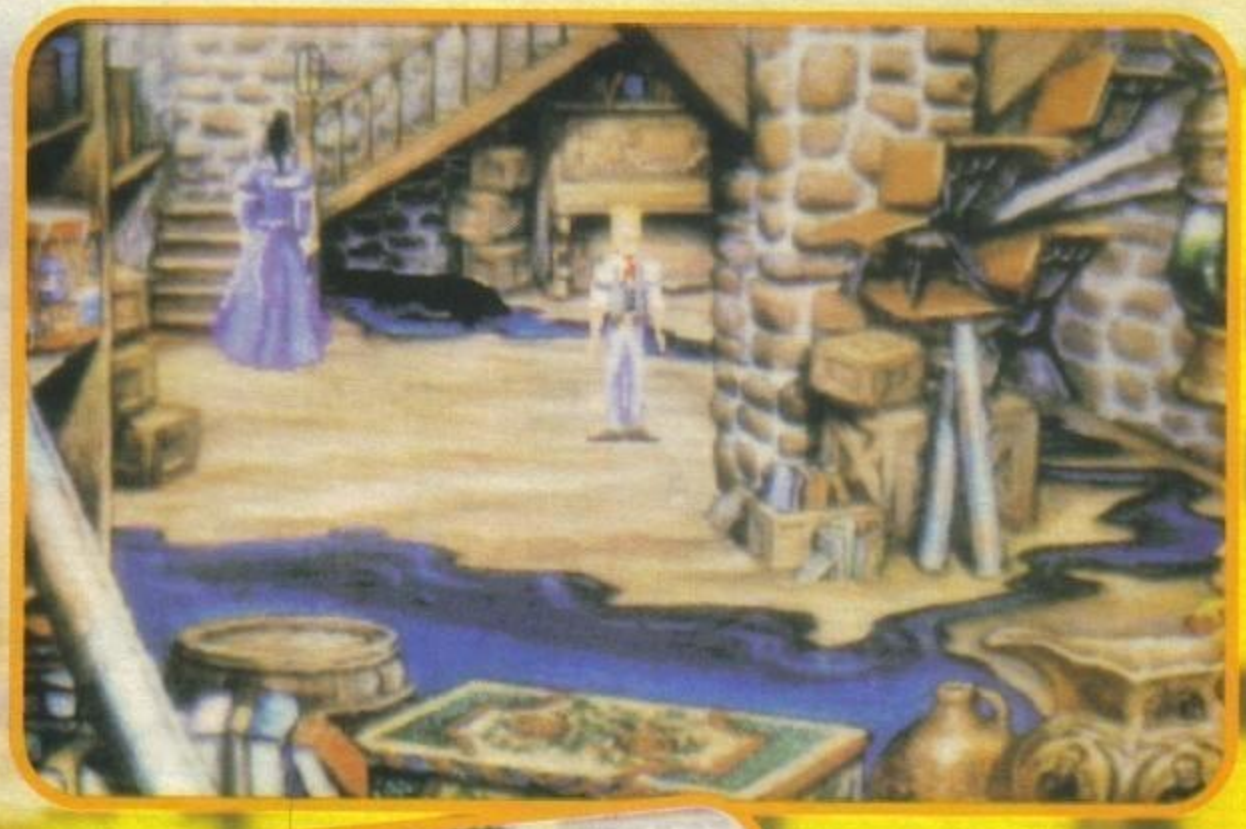
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

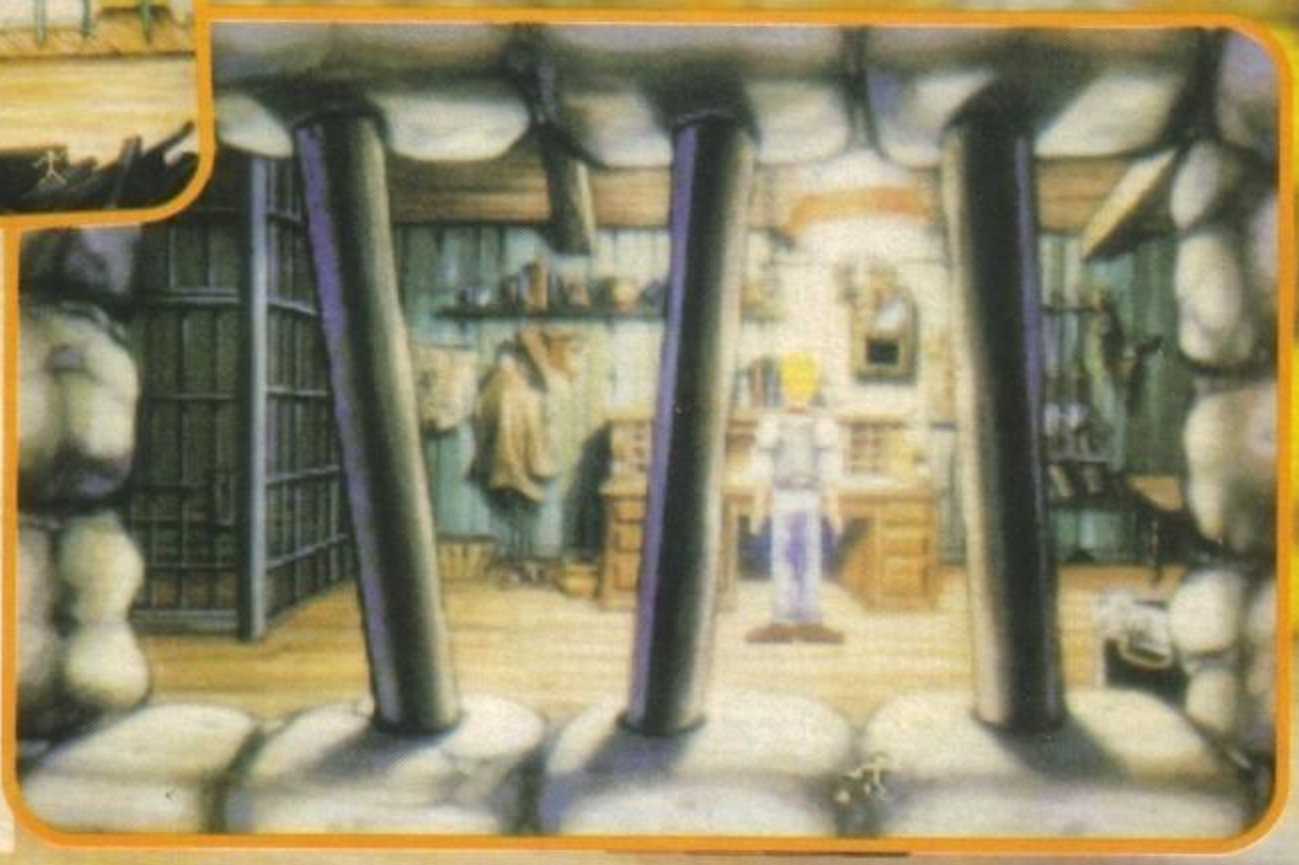
SIERRA'S SALOON

Ma cosa mai ci troveranno di così divertente gli americani nel fare il farmacista, di frontiera poi...



Dopo una meritata vacanza di circa un anno, Al Lowe, l'impareggiabile folle creatore della serie di Larry (cominciata lustri addietro con Larry Laffer In The Land Of The Lounge Lizards e ferma, almeno per il momento, al quinto episodio, Passionate Patty Does A Little Undercover Work), ritorna sul suo fido PC pronto a sfornare una nuova avventura grafica in classico stile Sierra.

Il titolo della sua ultima fatica è Freddy Pharkus - Frontier Pharmacist, e ci catapulterà alla velocità della luce nel Far West del 1880, e più precisamente nella cittadina di Coarsegold, dove potremo (mmmh, fantastico, ho sempre sognato di fare il farmacista...) vestire i panni di un umile farmacista alle prese con una serie di personaggi (o hombres che dir si voglia) belli, brutti e cattivi, l'unico problema sta in effetti nel capire in anticipo chi ci procurerà dei guai e chi invece starà dalla nostra parte. Già, ma dalla nostra parte per che cosa? A tale proposito alla Sierra non si sono sbottonati più di tanto, ma pare che la trama dell'avventura sia la classica storia da far west, con il vostro personaggio immancabilmente coinvolto in qualcosa di più grande di lui, con la solita serie di bizzarri protagonisti e di donzelle da salvare dalle grinfie degli immancabili gringos malvagi e particolarmente biechi, viscidi e brutti. Oltre all'ormai usuale vena ultramegademenziale della Sierra (del resto dal creatore di Larry non ci si poteva certo aspettare altro...) il grande highlight del gioco dovrebbe essere la parte sonora: gli entusiasti programmatori degli effetti hanno infatti assicurato un tema musicale degno di un western da cinema e che non dovrebbe avere nulla da invi-

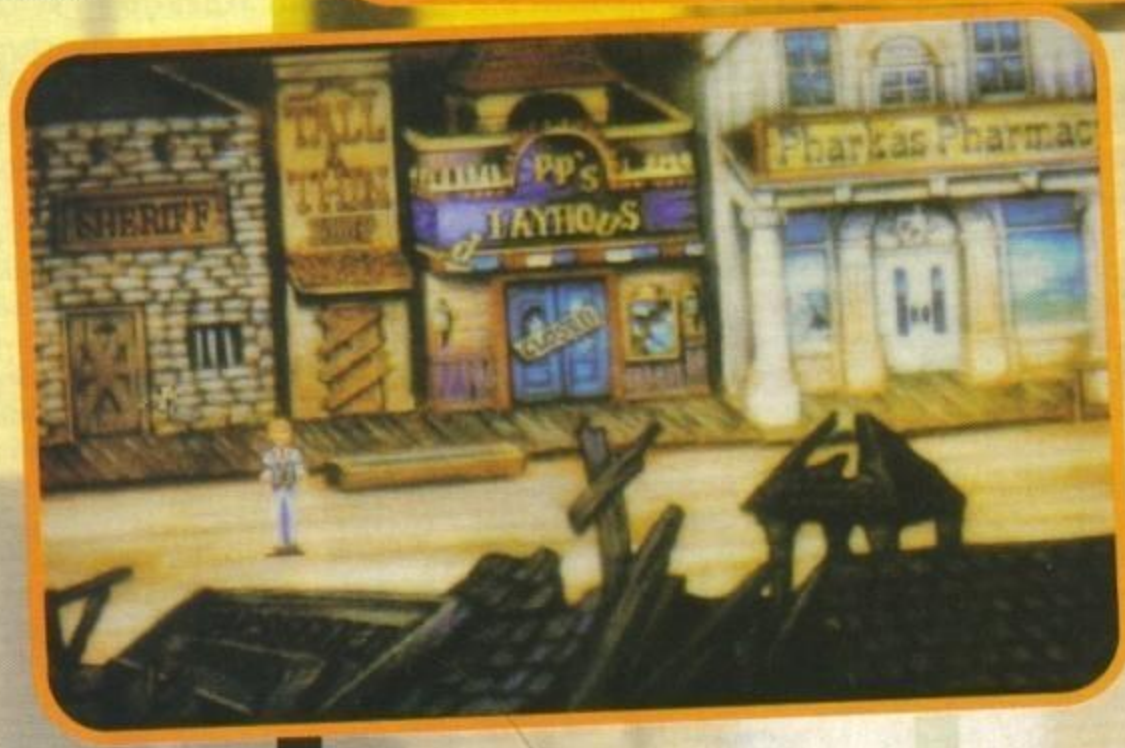


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

diare alle musiche di Ennio Morricone, colonna portante in stereo (con la Soundblaster Pro, naturalmente) con sfumate e panning da un canale all'altro e, udite udite, effetti sonori più o meno amplificati a seconda della vostra distanza dall'effettiva fonte sonora. Insomma, sembra che l'iMuse e l'Origin FX dovranno cominciare a tremare...

Bene, tanto per rimanere in tema Sierra annunciamo subito l'attesissima (va bene, okay, attesissima non proprio, maccheccevoletefà? E' il nostro lavoro) uscita del sequel per Eco Quest... (rullo di tamburi... squilli di tromba...)... Eco Quest II. Il sistema di gioco pare sia rimasto invariato, e cioé utilizzo sfrenato del mouse e delle icone per risolvere piccoli e grandi problemi a sfondo ecologico (ricorderete certamente come in Eco Quest si potessero compiere azioni da croce rossa internazionale come ripulire albatros dal catrame o liberare pesci e molluschi da sacchetti di plastica), anche il personaggio principale dovrebbe essere invariato, la novità è invece nell'ambientazione che dovrebbe abbandonare il vecchi oceano per stabilirsi dalle parti della Foresta Vergine Amazzonica, o giù di lì. La grafica è naturalmente anche in questo caso il punto di forza per questa avventura, e se anche il sistema di sonoro viene trattato come quello di Freddy Pharkus, allora avremo un ennesimo piccolo capolavoro probabilmente destinato ad una fascia di pubblico più ampia di quella del primo.

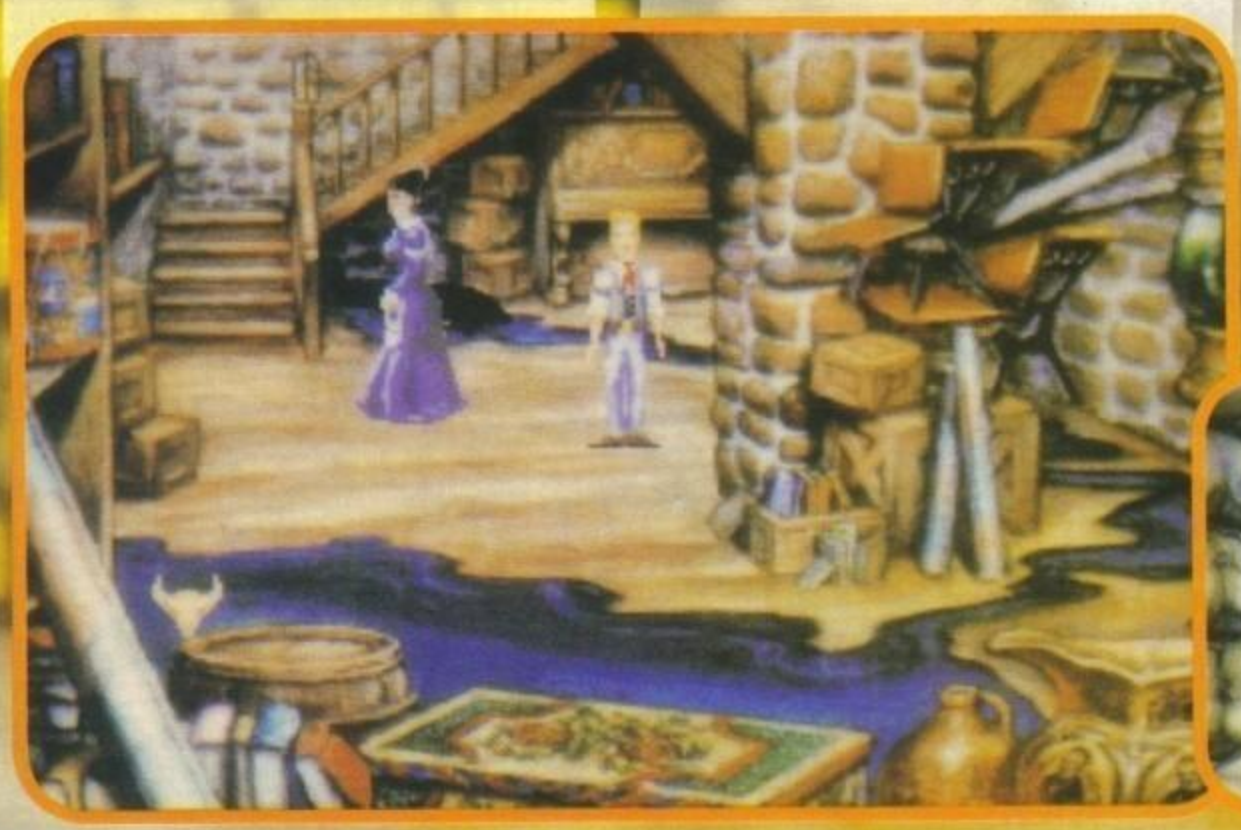


Non mi soffermerò su Space Quest V, visto che lo troverete da qualche parte nella rivista, mentre almeno un accenno lo merita la riedizione di Hoyle Book of Games vol. 1 in 256 meravigliosi colori. Per i patiti di carte, naturalmente...

Nessuna notizia invece per quanto riguarda l'annunciato seguito di Codenam Iceman oppure nuovi casi per Police Quest, di sicuro posso dirvi che ci sarà un Willy Beamish II, che sarà naturalmente sviluppato anche questa volta dalla Dynamix di cui ci occupiamo più diffusamente una volta girata pagina.

Arrivati a questo punto prima di chiudere non mi rimane che anticiparvi anche la nuova Sierra Discovery Series, una collana di prodotti educativi che dovrebbe essere lanciata in Marzo, ne sapremo di più nei prossimi numeri.

Andy



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYNAMICAMENTE PARLANDO...

Puttosto inspiegabilmente la Sierra non era presente allo show con alcuno stand, ma una soffiata di una preziosa collaboratrice mi aveva ugualmente informato della presenza di un responsabile Dynamix nascosto nei meandri della smisurata area Sega (per presentare la conversione per Mega CD di Willy Beamish). Apparentemente nessun PC da quella parti, ma in una camera dell'Hotel Excalibur, un coreograficamente pacchianissimo albergo in stile medioevale...

Dopo aver superato nel più perfetto stile adventure un'energumenica guardia che impediva a chiunque d'accedere alle stanze di quella particolare torre senza una chiave di una camera... Arrivo a destinazione. Ad accogliermi trovo Jerry Luttrell (in effetti piuttosto sorpreso del fatto che sia salito senza essere stato interpellato telefonicamente dal berbero guardiano riguardo alla mia identità), che mi avrebbe gentilmente illustrato i nuovi progetti Dynamix e soprattutto quel Betrayal At Krondor che tanti qui in redazione attendiamo impazientemente (primo fra tutti proprio Alex, che nel frattempo era disperso da qualche parte della città, imboscato come al solito...).
Cominciamo quindi proprio da qui la nostra intervista...

MAX: Ok, cosa mi puoi dire di Betrayal at Krondor?

JERRY: Dunque, è la prima volta che noi della Dynamix ci cimentiamo in un gioco di questo genere, e siamo assolutamente soddisfatti di come stanno procedendo le cose, sotto ogni punto di vista.

MAX: Il gioco è liberamente ispirato alla saga di Raymond E. Feist - Magician (Il Signore della Magia, se non sbaglio, il titolo italiano), Silverthorn e A Darkness at Sethanon?

JERRY: Esattamente. Il gioco in sé ha luogo un po' dopo gli avvenimenti descritti nell'ultimo dei tre libri. La Pietra della Vita (Lifestone. La traduzione può non essere la stessa usata nella versione italiana dei libri. Sempre che ne venga fatta una anche del secondo e del terzo. NdAlex) è stata scoperta e sottratta all'uso dei moredhel (elfi scuri) e dei Preti Panthaniani (uomini serpente). Ora la storia riprende con gli stessi personaggi, ovvero il principe Arutha, re Lyam, i maghi Pug e Kulgan, Laurie il menestrello, Jimmy ecc. ecc., che tentano di mantenere la situazione invariata, ovvero di impedire ai vari cattivi di impadronirsi della Lifestone.

MAX: Puoi parlarmi con maggiore precisione dei vari aspetti del gioco?

JERRY: Certamente, e lo farò con tutta una serie di paragoni. In Krondor esplorerete un realistico mondo tridimensionale paragonabile ai soli Ultima Underworlds, ma a differenza di qualsiasi altro gioco del genere saranno presenti una moltitudine di personaggi digitalizzati, oltre ad una fantastica introduzione anch'essa interamente digitalizzata. Sono presenti più di venti scene cinematiche contro le cinque di Eye of The Beholder II e Ultima VII e le tre di Ultima Underworld. Tutti i combattimenti sono gestiti in maniera avanzata, cosa che invece non accade in Underworld, e tutti con animazioni in tempo reale che mancano del tutto in Beholder II e sono piuttosto limitate in Underworld. L'azione si svolge sia all'aperto che all'interno di lugubri e sterminati sotterranei, sono presenti negozi e taverne oltre all'opzione di automapping. L'azione è inoltre influenzata dall'alternarsi del giorno e della notte, come accade in Ultima VII, ma non in Beholder II e Underworld. Una grande attenzione è stata poi prestata per le personalità dei vari personaggi che incontrerete, caratteristica questa piuttosto limitata sia in Beholder II sia in Underworld, che inoltre non permette la possibilità di gestire in

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E. FEIST

contemporanea un party intero di protagonisti. Ma è soprattutto un altro parametro quello che voglio sottolineare maggiormente: l'estensione del territorio da esplorare che è di 224 milioni di piedi, contro i soli cinque di Ultima VII! Insomma, una mole di lavoro non indifferente... cosa ne dici?

MAX: Beh, mi sembra non ci siano dubbi. Un'altra cosa che mi ha notevolmente colpito è la grande varietà di ambientazioni presenti e la completezza dell'interfaccia utente.

JERRY: In effetti abbiamo cercato di riprodurre in maniera quanto più globale possibile un mondo simulato, e nel fare questo ci siamo anche preoccupati che sia il più vario possibile; in Krondor esplorerete tenebrose foreste, interminabili sotterranei, lugubri cimiteri, decine di villaggi e paesaggi fra loro completamente differenti... Abbiamo poi curato con la massima attenzione tutte le fasi di combattimento, con un nuovo e funzionalissimo sistema per gli incantesimi (che trovate raffigurato anche in un'immagine qui pubblicata).

MAX: Ok, veramente interessante; quand'è che potremmo giocare a Betrayal at Krondor?

JERRY: Dunque, il gioco è sostanzialmente in via di completamento, anche se ancora frammentato in centinaia di pezzettini. Entro un mesetto dovrebbe essere finito, quindi andrà assemblato e poi si passerà al playtesting. Toccando ferro sarà nei negozi per fine Aprile inizio Maggio.

MAX: Attenderemo impazientemente... Cos'altro mi puoi dire dei nuovi prodotti Dynamix?

JERRY: Bene, prima di tutto c'è Aces over Europe; un'evoluzione dell'acclamatissimo Aces of the Pacific. Ti dico subito che sarà sì un'evoluzione rispetto al suo predecessore, più o meno quanto questo lo era stato nei confronti di Red Baron, ma la tecnologia di base sarà sostanzialmente la stessa.

MAX: Hai per caso visto Strike Commander?

JERRY: Sì, ed è fantastico! E' proprio questo che volevo dire, Aces over Europe sarà sicuramente un ottimo prodotto, ma obiettivamente non credo che sarà paragonabile almeno da un punto di vista tecnico al capolavoro di Chris Roberts, proprio perché sfrutterà ancora come base alcune routine nate ai tempi di A-10 Tank Killer (tutt'ora il nostro titolo più venduto), anche se naturalmente notevolmente evolute... E' estremamente dispendioso ricominciare tutto daccapo ogni volta, ed è quindi evidente che una volta sviluppato un "engine" si faccia di tutto per portarlo avanti il più possibile; ma ormai con il nostro credo proprio che siamo arrivati al capolinea, e infatti per il futuro Aces over Korea, che vedrà la luce l'anno prossimo, ricominceremo tutto da zero, e ti assicuro che sarà fantastico.

MAX: Non ho dubbi, d'altronde Strike Commander ha dato una sferzata non indifferente all'ambiente, e non conosco nessuno che non ne sia rimasto affascinato...

JERRY: Conosco Chris da tanti anni, cercheremo di carpirgli qualche segreto! In ogni caso credo che in futuro molti si dirigeranno nella sua direzione per realizzare i prossimi simulatori.

MAX: E la tecnologia Voxel?

JERRY: Ho visto Comanche della Novalogic e l'ho trovato molto valido, anche se come tecnica di programmazione nel complesso piuttosto limitata. Quello che voglio dire è che come simulatore di elicottero è sicuramente perfetta, ma non sarebbe mai applicabile a un completo simulatore di volo tradizionale come ad esempio i nostri, in cui velocità e una maggiore libertà di volo sono sostanziali. E' in ogni caso un prodotto molto interessante, questo non si discute.

MAX: Cambiamo genere, dopo il football, quali sviluppi per la serie Front Page Sports?

JERRY: Il baseball è già in cantiere. Dovrebbe essere pronto per l'inizio della prossima stagione agonistica, e sarà sul mercato solo per allora. Con il football abbiamo fatto l'errore di farlo uscire a campionato già inoltrato e crediamo che questa sia stata una scelta commerciale decisamente sbagliata, anche se le vendite sono state comunque soddisfacenti.

MAX: E sul fronte delle avventure?

JERRY: Willy Beamish dovrebbe essere pronto entro la fine dell'anno. La trama sarà ancora più avvincente, il numero delle animazioni notevolmente incrementato e crediamo in tutta onestà che possa probabilmente bissare il grande successo del primo episodio.

MAX: Qualche ultima indiscrezione?

JERRY: Bah, un nuovo simulatore, ti posso far vedere un paio di sequenze, ma non devi farne parola con nessuno...

MAX: Ok, intanto sott'acqua non c'è nessuno con cui parlare...

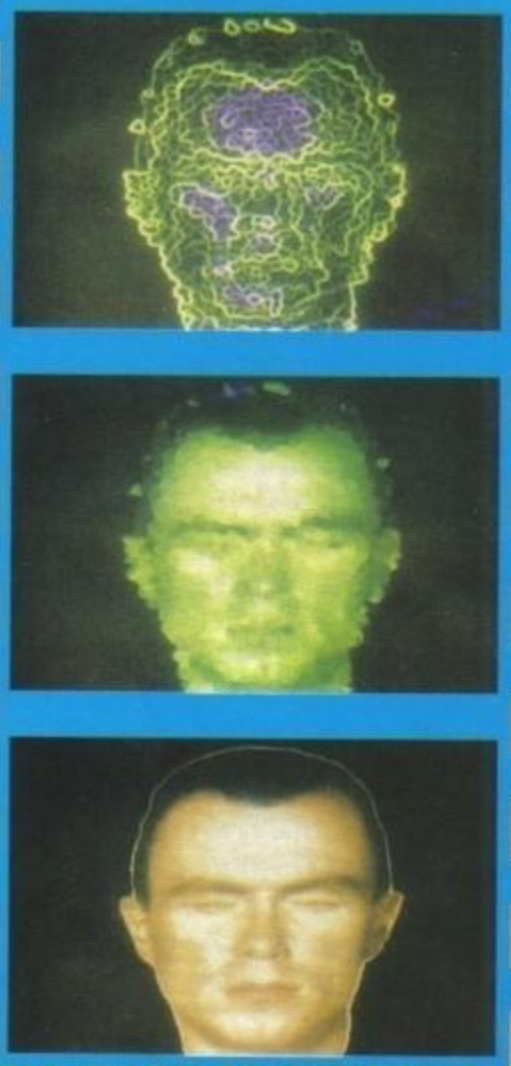
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA SIMULMONDO SBANCA L'EDICOLA!

Sono già trascorsi circa sei mesi dall'uscita nelle edicole delle avventure simulate di Diabolik e Dylan Dog, a tale proposito abbiamo intervistato Francesco Carla', presidente della bolognese Simulmondo, per tracciare insieme il punto della situazione...



UNA FASE DI MORPHING IN SIMULMAN

MAX: Ciao Francesco, allora, l'esperimento edicola com'è andato?

CARLA': Non ci sono dubbi: benissimo. Direi che il pubblico ha risposto nel migliore dei modi e i risultati di vendita hanno confermato le nostre più rosee aspettative.

MAX: Com'è nata l'idea di proporre i vostri prodotti in edicola?

CARLA': A dire il vero è una cosa che valutavamo da parecchi anni. Le motivazioni alla base di questa scelta sono sostanzialmente due: problematiche nella distribuzione e di prezzo che da sempre hanno afflitto il mercato del software. Se poi ci pensi sono proprio questi due fattori ad aver contribuito, almeno secondo il nostro parere, ad uno sviluppo così massiccio della pirateria su scala nazionale. Ipotizzando anche che un ragazzo sia ben intenzionato verso l'acquisto di un gioco originale, le cose vanno bene se abita a Milano, oppure a Roma: di negozi specializzati ce ne sono un numero sufficiente e non sarà troppo difficile trovare quanto si ricerca. Ma se solo passiamo dalle metropoli a città più piccole, estendendo poi il discorso fino ai paesini più o meno distanti dai principali centri abitati, è facile constatare come il quadro cambi decisamente. La possibilità di reperire senza troppe difficoltà del software originale diventa quantomai ridotta, ed ecco quindi il discreto successo della vendita per corrispondenza e soprattutto la padronanza assoluta della pirateria spicciola che, grazie ai modem o i contatti fra ragazzi, riesce a raggiungere molto più agevolmente l'utente finale.

Da tutte queste considerazioni è nata spontanea la risposta: l'edicola, il centro di diffusione probabilmente più capillare che esista in Italia, l'unico che copra in modo estensivo il territorio italiano...

SIMULMAN

MAX: Fra le problematiche iniziali hai menzionato anche il prezzo.

CARLA': Certamente, e qui è la legge dei grandi numeri a parlare. La distribuzione in edicola ci ha infatti permesso di raggiungere un quantitativo di unità per prodotto assolutamente improponibile per i canali di vendita tradizionali; tutto questo ci ha naturalmente permesso il prezzo decisamente contenuto di 14.900 con le quali usciamo al pubblico.

MAX: Visto che hai parlato di numeri, puoi citarmene qualche d'uno?

CARLA': Ok, per Dylan Dog siamo partiti da una tiratura di 80mila copie, mentre quella di Diabolik era di circa 60mila. In seguito ci siamo assestati sul 60% circa di quella iniziale; si tratta, come ben puoi vedere, di cifre che sono assolutamente fuori da qualsiasi portata raggiungibile dalla distribuzione standard, senza contare, poi, che si tratta d'uscite mensili...

MAX: Impressionante, non c'è che dire. Credi che sia possibile ripetere l'esperimento anche in altri paesi europei?

CARLA': Beh, in altri paesi il sistema edicolare non è esattamente come da noi... In Inghilterra e in Francia, ad esempio, sono meno diffuse e vendono articoli di vario genere; la Spagna, invece, da questo punto di vista è più simile a noi. A tale proposito c'è comunque una grossa sorpresa in arrivo, di cui non posso dirti ancora nulla, ma per una nuova serie che abbiamo in mente si potrebbe pensare ad una distribuzione su scala europea.

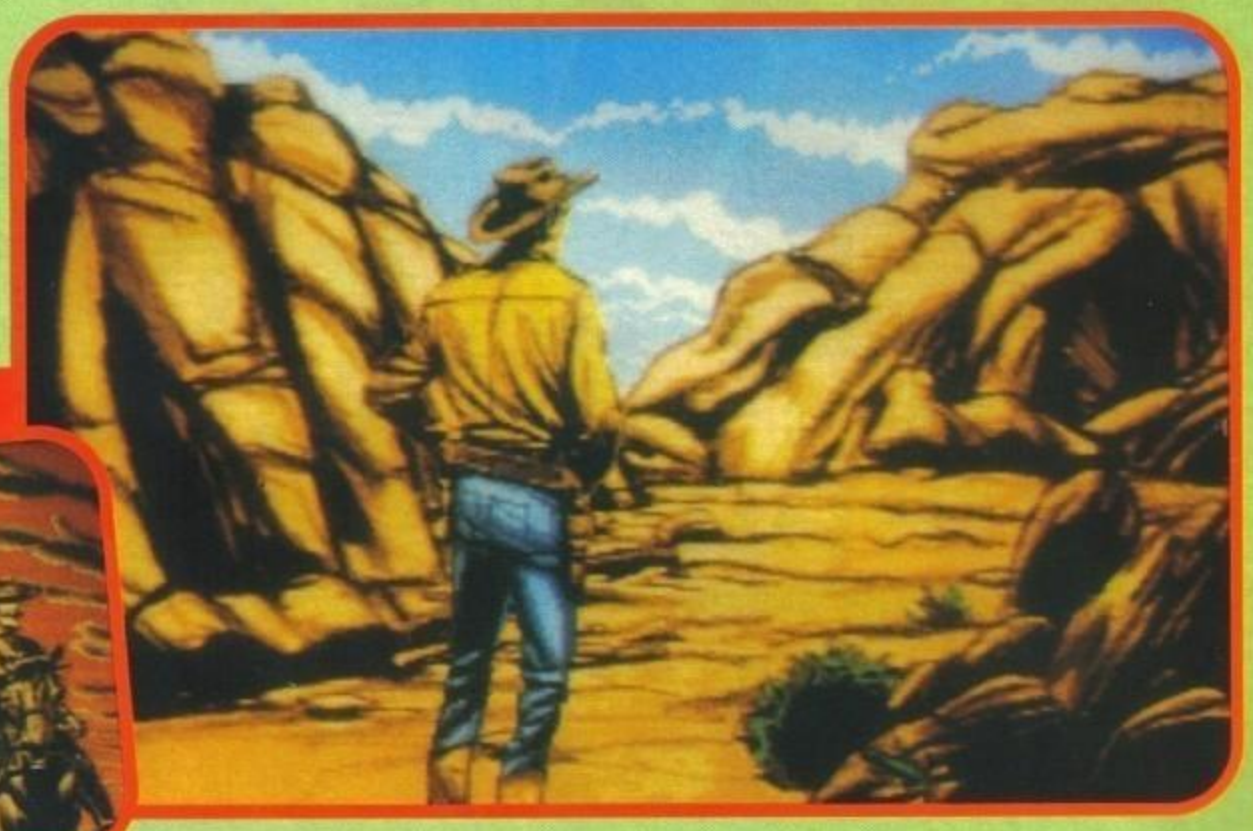
MAX: Non provo nemmeno ad indagare (ovviamente non è stato così... NdMax), anche se adesso mi hai messo la pulce all'orecchio... Tornando a noi, cosa

http://www.oldgamesitalia.net/

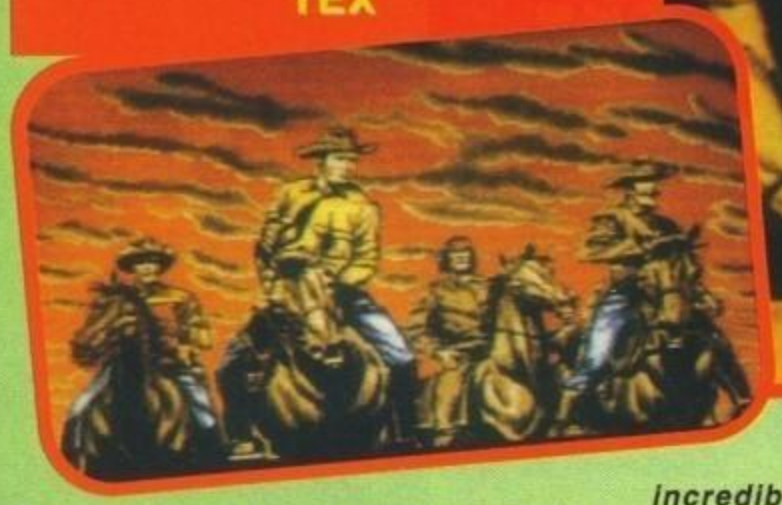
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVIEW



TEX



mi puoi dire dei nuovi progetti già annunciati?

CARLA': Dunque, il 30 usciamo con Tex, e per il lancio abbiamo previsto una campagna pubblicitaria decisamente massiccia. Ci saranno perfino 30mila locandine, che verranno esposte nelle edicole più strategiche, con Tex che vi invita all'acquisto puntandovi il suo winchester addosso.

Da Marzo si comincia invece con Simulman, un nuovo personaggio nel quale crediamo tutti molto. Un'altra aspetto interessante dell'edicola è quello che ti permette un rapporto molto più diretto con i tuoi acquirenti, riceviamo infatti ogni settimana un sacco di lettere di complimenti oltre a tutta una serie di suggerimenti e consigli (come ad esempio quella dei raccoglitori) che siamo ben lieti di accogliere quando possibile. Da questo punto di vista Simulman dovrebbe risultare un personaggio vincente, o almeno ce lo auguriamo.

MAX: Dopo aver visto le incredibili schermate pubblicate sul numero scorso mi sono chiesto che diavolo di gioco potrà essere...

CARLA': Probabilmente ti riferisci all'imponente ricorso al rendering, e da questo punto di vista Simulman sarà veramente rivoluzionario. Non è comunque la prima volta che ne facciamo uso, anche negli ultimi episodi di Dylan e Diabolik ci sono alcune sezione di questo tipo; naturalmente, per problemi di memoria, non è pensabile realizzare un gioco interamente in rendering, è così intervalleremo le consuete fasi arcade con sezioni di questo tipo altamente spettacolari, vedrai...

MAX: Cos'altro mi puoi dire di Simulman?

CARLA': Ad esempio che il personaggio principale è stato disegnato da un fumettista molto in gamba, pensa che l'abbiamo fatto vedere anche alla Bonelli e l'hanno trovato molto interessante. Ti mando un fax così gli dai tu stesso un'occhiata (dategliela anche voi, visto che l'ho pubblicato... NdMax). Per quanto riguarda l'aspetto abbiamo voluto che ricordasse il qualche modo Jim Morrison. Come ti ho già detto è un personaggio sul quale puntiamo molto, e siamo ansiosi di vedere che effetto avrà sul pubblico.

MAX: Bene, inutile dire di mandarmene una copia non appena l'avrai disponibile!

CARLA': Tranquillo, sarai il primo... Ci sentiamo ciao Max.

MAX: Ok, ciao Francesco.

DYLAN DOG

DIABOLIK

http://www.oldgamesitalia.net/

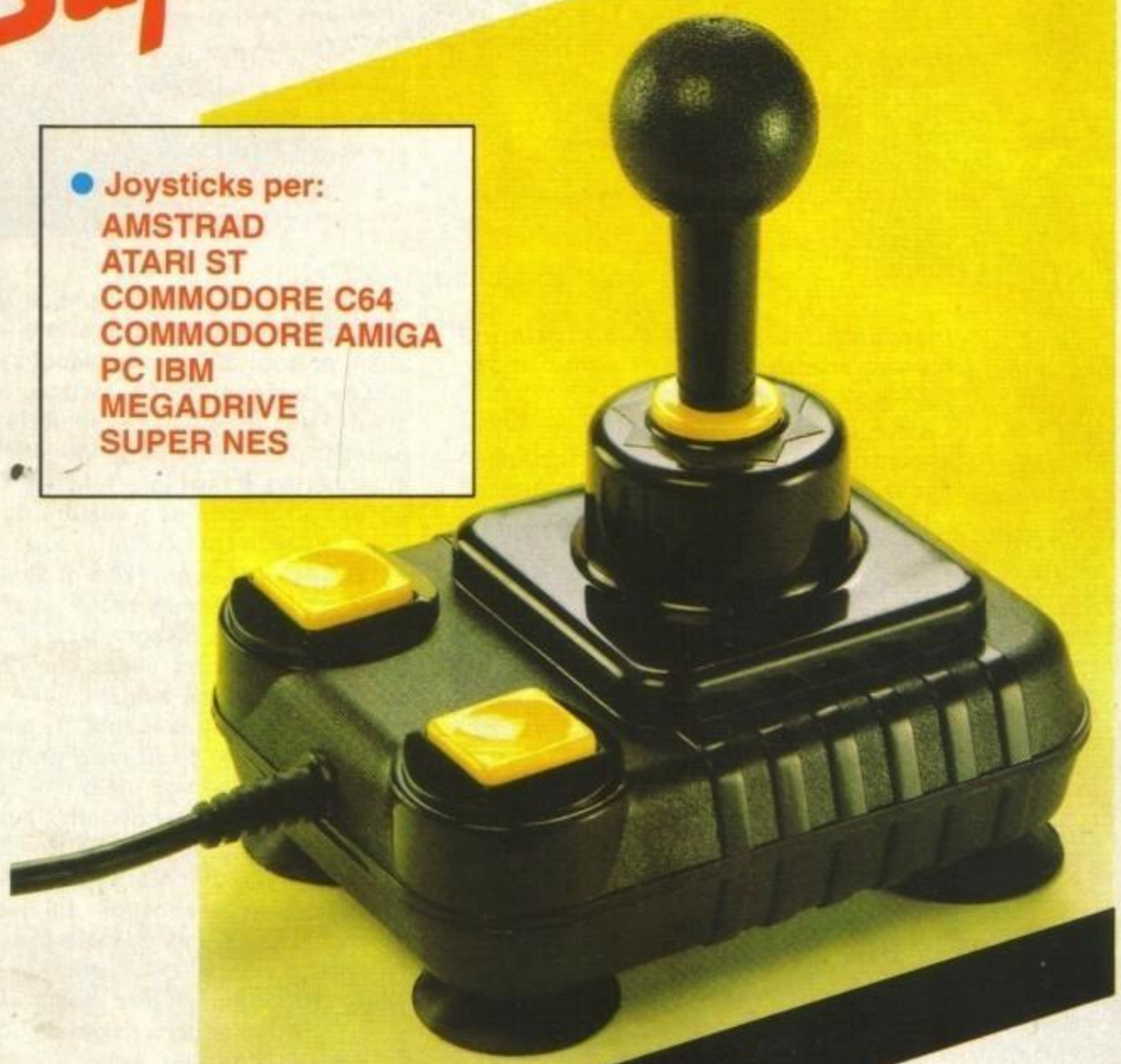
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZIP STIK®

Super professional

- Joysticks per:
  AMSTRAD
  ATARI ST
  COMMODORE C64
  COMMODORE AMIGA
  PC IBM
  MEGADRIVE
  SUPER NES



essegi

DISTRIBUTRICE

Via G. Marconi 161 Strada Terraglio
31021 Mogliano Veneto (TV) Tel 041/5905077 Fax 041/5905070

ESCLUSIVA PER L' ITALIA

FORMERS

STAR PER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugati, 13 - RHO

VIDEO + a £. 399.000

Digitalizza immagini a 24 bit con 16 milioni di colori
RGB splitter incorporato, Ingresso S-VHS e videocomposito
Livello e saturazione regolabili, Digitalizza un'immagine a colori in 14 secondi
Permette di visualizzare le immagini da digitalizzare direttamente sul monitor del computer
Supporta tutte le risoluzioni di Amiga compresi Overscan, Interlace,
Bianco e Nero 16, 32 e 4096 colori (in modo HAM)
Image processing: contrasto, saturazione, nitidezza e componenti colore regolabili via software
Registra le immagini in formato IFF standard ed in IFF a 24 bit

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200

un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 799.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

THE BEST COMPUTER PRODUCTS • OVER THE TOP •

La più potente e completa scheda acceleratrice per AMIGA 2000, 500 e 500+ . Basato sulla nuovissima CPU Motorola 68040 che incorpora MMU, FPU e due cache separate da 4Kb per dati e istruzioni.
Design asincrono che permette l'utilizzo del 68040 a 28 e a 33 MHz.
Supporto delle funzioni COPY BACK e WRITE TROUGH.
Un apposito processore gestisce fino a 32Mb di Ram a 32 bit facendo uso di moduli SIMM da 1Mb e 4Mb.
Infine un controller Hard Disk SCSI-2 a 32 bit, completo di connettore esterno per collegare in cascata fino a 7 periferiche SCSI.
Il controller gestisce Hard Disk sia fissi che removibili, e segue lo standard RDH.
Un deviatore azionabile dall'esterno permette di selezionare in modo 68040 o 68000, per permettere la compatibilità con tutto il software esistente, un altro deviatore abilita o disabilita il controller HD.

La OVER THE TOP non é quindi una semplice periferica, ma essa stessa un microcomputer a 32 bit che utilizza l'Amiga solamente come unità di imput-output, trasformandola in Workstation a 32 bit con performance superiori a sistemi che costano decine di milioni. L'utilizzo della scheda é ovviamente indirizzato verso le applicazioni di Ray-Tracing, modellazione 3D, CAD, multitasking, ecc. La versione per Amiga 500, comprende un box metallico, finito nello stesso colore del computer.

CARATTERISTICHE TECNICHE:

- CPU 68040-28 MHz o 33MHz
- 22-29 MIPS Range di Performance
- Architettura Harward-Style
- Memoria 32 bit o Wait Stage da 4a 32 Mb
- Controller HD a 32 bit in standard SCSI-2
- Compatibile con i sistemi operativi 1.3 - 2.0

HD 210 Mb £ 990.000
Con interfaccia Amiga Fast File System
Possibilità di espansione a 8 Mb

RGB COLOUR SPLITTER
SOLO £ 172.000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEX INTERNATIONAL HARDWARE E SOFTWARE

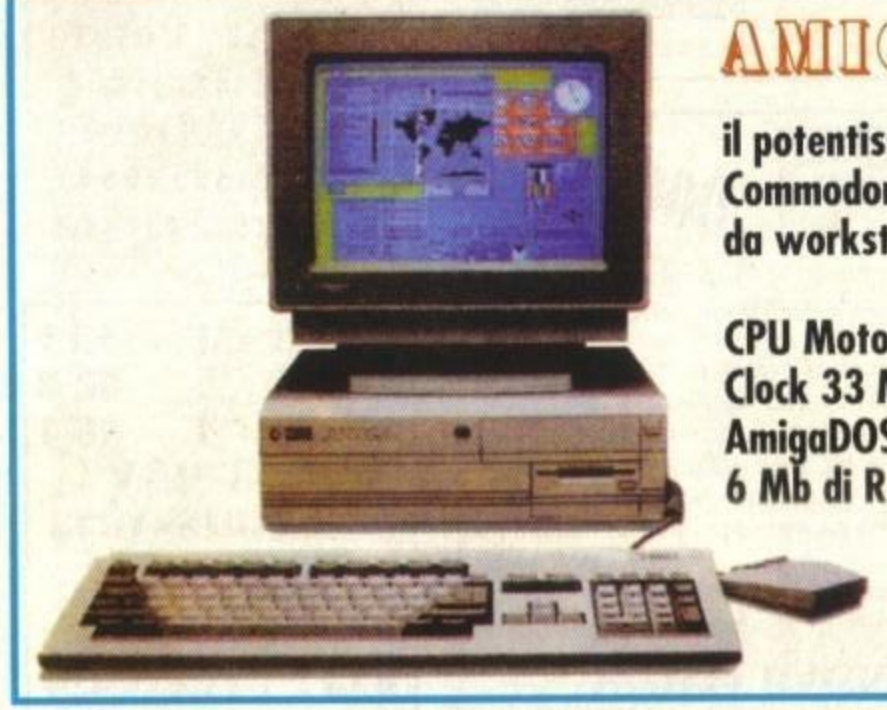
DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

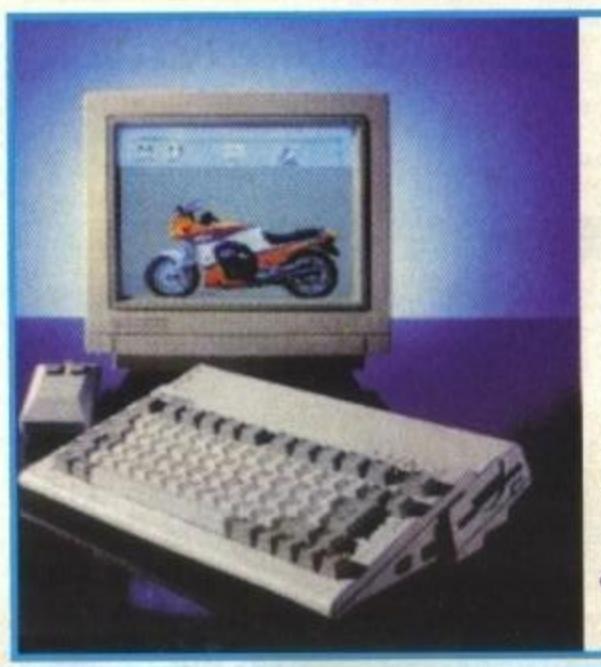


AMIGA 4000

il potentissimo computer
Commodore con prestazioni
da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

3.900.000



AMIGA 600

Ram 1Mb
Clock a 32 bit Interfaccia
HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb
£. 839.000 in omaggio
"Super Tools Utility"

£. 539.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DA HONG KONG

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

• STAMPANTI •

STAMPANTE Commodore MPS 1230 (Seriale 64 + parallela)	L.	299.000
STAMPANTE Commodore MPS1270 (Inkjet parallela)	L.	299.000
STAMPANTE Mannesman MT-81 (120 cps. + NLQ)	L.	310.000
STAMPANTE Star LC-20 B/N (180 cps. + NLQ)	L.	375.000
STAMPANTE Commodore MPS 1550 a colori (120 cps.)	L.	410.000
STAMPANTE Star LC-200 Color (180 cps. + NLQ)	L.	490.000
STAMPANTE Star LC-24/200 (200 cps. 24 aghi)	L.	650.000
STAMPANTE Star LC-24/200C a colori (24 aghi)	L.	750.000
STAMPANTE NEC P20 24 aghi	L.	570.000
STAMPANTE NEC P60 24 aghi (200 cps. + NLQ opz. a colori)	L.	1.100.000
STAMPANTE Star LC-15 132 colonne	L.	650.000
STAMPANTE LASER Postcript	L.	1.700.000

• MONITOR & ACCESSORI •

MONITOR COLORI Philips 8833 Stereo	L.	350.000
MONITOR COLORI Commodore 1084-S Stereo originale	L.	370.000
MONITOR COLORI NEC 3GF Multisync (Antiflicker)	L.	1.099.000
CAVO speciale per 8833# & 1084S	L.	29.000
TUNER TV Philips *per trasformare il monitor in televisore*	L.	170.000

• DISK DRIVE & ACCESSORI •

Drive interno per Amiga 500	L.	115.000
Drive esterno per Amiga 500/1000/2000 *passante + disconnect SUM*	L.	120.000
Drive interno per Amiga 2000	L.	125.000
Drive esterno da 5" 1/4 per Amiga Dos e MS-DOS	L.	239.000
BOOTSELECTOR *Kit che permette di utilizzare il drive esterno (df1) come drive interno (df0) per diminuire l'usura dello stesso*	L.	19.000
Drive con copiatore incorporato	L.	169.000

HARD DISK

HD Controller SCSI-2 Synthesis 2000 Espandibile 8MBper A2000	L.	240.000
HD Controller SCSI A2091 Commodore Espandibile 2 Mb per A2000	L.	270.000
HD Controller SCSI-2 ADSCSI 2000 ICD per A2000	L.	170.000
HD Controller SCSI-2 HD8 GVP Espandibile 8MB per A2000	L.	340.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 43 MB per A500	L.	540.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 85 MB per A500	L.	670.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 120 MB per A500	L.	990.000
HD SCSI-2 Esterno Synthesis 500 ESP A 8MB con HD 240 MB per A500	L.	Chiedere
HD XTBUS Esterno A590 Commodore da 20 MB Espandibile a 2 MB per A500	L.	590.000
HD SCSI -2 Esterno HD500+ GVP con HD 52 MB ESP A 8MB per A500	L.	910.000
HD Controller IDE AT-BUS Interno Dotto per A500, A500 + E A2000	L.	149.000
Hard Disk SCSI 43MB 19ms	L.	360.000
Hard Disk SCSI 85MB	L.	490.000
Hard Disk 120 MB 3,5" 17ms	L.	680.000
Hard Disk SCSI 245MB 3,5" 11ms	L.	1.040.000
Hard Disk SCSI 425MB 3,5" 11ms	L.	1.640.000

• ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA •

Amiga 500/600

Espansione interna da 512 K	L.	60.000
Espansione interna da 512 K + clock	L.	80.000
Espansione interna da 1,5 M + clock	L.	180.000
Espansione interna da 2 M + clock	L.	250.000
Espansione interna da 4 M + clock	L.	490.000
Espansione esterna da 2 M *autoconfigurante; si inserisce nello slot laterale dell'Amiga*	L.	370.000
ANTIRAM *Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile; facile l'istallazione senza saldature; utile per far girare alcuni giochi*	L.	19.000

Amiga 2000/3000

Espansione interna da 2M espandibile a 8M	L.	280.000
Espansione interna da 4M espandibile a 8M	L.	440.000
Espansione interna da 8M	L.	759.000

Amiga 1000

Espansione esterna da 2M autoconfigurante	L.	380.000

• ACCESSORI DIGITALIZZATORI AUDIO •

SUPER SOUND GOLD *Digitalizzatore stereo a 4 canali per uso amatoriale e professionale, compatibile MIDI, è collegabile allo stereo di casa per digitalizzare qualsiasi suono ed eventualmente modificarlo. Banda passante 20 Mhz - Software originale e manuale dettagliato - Compatibile con i principali pacchetti software esistenti (AUDIOMASTER)*	L.	95.000
SUPER STEREO "SAMPLER PLUS" *Campionatore stereofonico; digitalizza da 56 Khz in mono e 38 Khz in stereo - Ingressi disponibili: audio e microfono*	L.	150.000
SOUNDMASTER Amiga + AUDIOMASTER III *Campionatore stereo HI-FI per uso anche professionale. Completo di ingressi audio e microfoni campiona fino a 100 Khz in mono e 56 Khz in stereo*	L.	200.000

SCHEDE ACCELERATRICI

BANG 2081 68020+68881 a 25MHz Interna per A500, A500+ e A2000	L.	290.000
BANG 2082 68020+68882 a 25 MHz	L.	380.000
BIGBANG 25-1 68030+68882+ 1MB RAM 32 bit ESP a 8MB Int. per A500, A500+ e A2000	L.	790.000
SUPERBIGBAND 25 68030+68882 a 25MHz con Controller SCSI-2 Esp. a 8MB per A2000	L.	890.000
1X4ZIPRAM RAM a 32bit per BIG e SUPERBIGBAND ogni MB	L.	100.000
OVER THE TOP 68040 con Controller HD SCSI-2 Esp. a 32MB RAM per A2000	L.	1.490.000
OTTRAM RAM a 32bit per OVER THE TOP ogni 4MB	L.	280.000

VIDEO DIGITIZER II E RGB COLOUR SPLITTER SOLO £ 322.000

FaxModem ACEEX £ 799.000
da 300 a 14.400 + Fax
Altissime prestazioni.
Compatibile con Amiga, Atari, PC
NOVITÀ
Interfaccia Macintosh £ 100.000
+ Videotel e Correzione Errore

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

POTRETE DIGITALIZZARE IMMAGINI DIRETTAMENTE DA OGNI VIDEOCAMERA O VIDEOREGISTRATORE

- Input da videocamera, camcoder o VTR (in pausa)
- Interfaccia interamente ridisegnata per una connessione con l'espansione dell'Amiga 500 o il connettore interno dell'Amiga 2000
- Ingresso standard fono e video 0,5-2,0 volts per acquisire il segnale dalla TV, videocamera o VTR
- Controllo della luminosità e del contrasto e porta passante per la versione A500
- Cattura del fotogramma in 1/50 di secondo, registrazione fino a 3 fotogrammi al secondo
- Singolo continuo update a 4, 8, o 16 livelli di grigio
- Play dei fotogrammi in avanti o indietro fino 15 fotogrammi al secondo
- Salva come Raw, IFF o sequence file
- Automaticamente si setta per il massimo numero di fotogrammi consentiti dalla memoria
- Display di 256 x 256 pixel, opzionale 320 x 256 se IFF. Editore di schermo con Copy, Cut, Brush, Paste e Undo. Effetti da menu come reverse pos/neg, compress, etc.
- Ulteriore controllo con Record, Play, Insert, Clear, Delete Frames
- Settaggio della posizione di inizio e fine del numero di fotogrammi salvati, numero di fotogrammi, loop, etc. Regolazione dell'intervallo con incrementi da 1 secondo ad 1 ora tra ciascun fotogramma. Ideale per riprendere fiori che sbocciano, il movimento della neve, effetti speciali, etc.
- Programma per eseguire inserimenti nei vostri dischi programma, anche hard disk
- Specificare la versione, se A500 o A2000.

OGGI ANCHE A COLORI

- L'unità Splitter si unisce al fianco del Digitizer con l'apposito guida
- Regolazione dei segnali Rosso, Verde e Blu con controllo della saturazione per una buona qualità di ciascuna immagine
- Lo splitter viene attivato via software e viene fornito con il programma Digitizer Colour Software
- Selezione del colore o del b/n. I files possono essere registrati come Raw a 4096 colori, 8 o 32 IFF, o 16 livelli di grigio IFF
- Include controllo di editing della paletta dei fotogrammi e calcolatore per il ritocco

KIKSTART 1.3 PER AMIGA 600
L. 99.000

ESPANSIONI PER AMIGA 600

1 Mb	L.	129.000
2 Mb	L.	350.000
4 Mb	L.	450.000

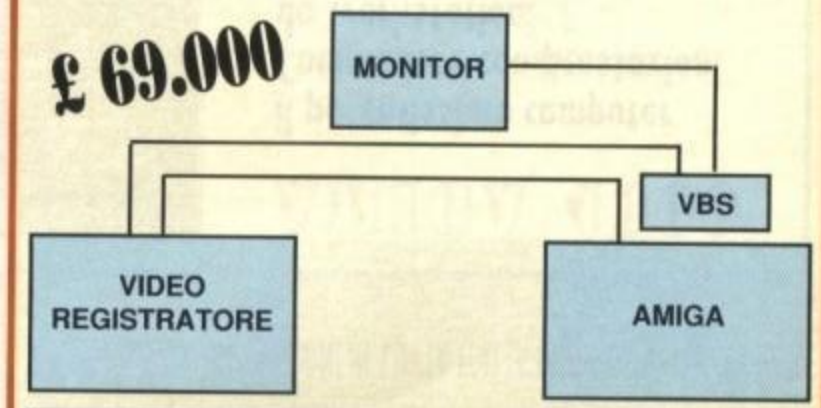
MAXIGEN GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000

Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key...

VIDEO BACKUP SYSTEM

Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore.
All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility...
Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto.
Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terra conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa.
Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk.
Completo di Hardware e Software con manuale in italiano.

£ 69.000



PRESTO DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PC

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI A CAUSA DELLA FLUTTUAZIONE DELLA VALUTA

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 - 15.00/19.00 • APERTO ANCHE IL SABATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DA COMANCHE IN POI

NOVA LOGIC

Accolto da stampa e pubblico come uno dei prodotti più interessanti presenti all'ultimo CES di Las Vegas, Maximum Comanche Overkill e la sua nuova tecnologia Voxelspace sembrano inevitabilmente destinati a far parlare nuovamente di loro.

Ebbene sì, già sento le urla entusiastiche di tutti voi patiti delle simulazioni che assurgono al cielo. La Novalogic infatti, forte del clamoroso successo ottenuto con Comanche, ha ufficialmente pianificato l'uscita di alcuni nuovi prodotti degni d'indubbia massima attenzione...

Doveva succedere, era inevitabile, non sarebbe potuto non essere così, la Novalogic ha pensato a tutti i suoi ingordi piloti digitali preparando uno strabiliante data disk per Comanche (Mission Disk 1, con quell'"uno" ben visibile che fa quindi presumere a possibili ulteriori sviluppi).

Il nuovo set di missioni che la casa americana si prepara a lanciare sul mercato, probabilmente entro la fine del mese, comprenderà comunque trenta nuove missioni, nuovi nemici, nuove tattiche di attacco, nuovi obbiettivi balistici (compresi i temutissimi SCUD che tanto han fatto nella, speriamo definitivamente conclusa, Guerra del Golfo) e, ovviamente, nuovi ambienti. Si segnalano infatti una grande varietà di missioni "polari" nelle quali montagne innevate e iceberg vaganti diverranno il vostro terreno di caccia, ma preparatevi anche a nuove battaglie nell'arido e infuocato deserto. Come già detto il data disk è ormai praticamente finito, potrebbe essere distribuito entro la fine del mese.

Passiamo quindi alla prima vera novità che risponde al nome di Armored Fist. Vi dico subito che si tratta di una realistica simulazione nella quale prenderete i comandi dei più poderosi carri armati del ventunesimo secolo. Potrete infatti scegliere di pilotare gli ultimi gioielli americani (M1A2 Abrams, M3 Bradleys), oppure i loro opponenti sovietici (T-80 MBT e BMP 2). Scontato il ricorso, per quanto riguarda l'aspetto grafico, alla tecnologia Voxel, che anche in questo caso sembra adattarvisi perfettamente. Per quanto riguarda il programma in sé bisogna segnalare l'opzione che vi permetterà d'editare le varie campagne e poter quindi costruirvi le missioni che preferite, l'uscita è invece annunciata per Marzo/Aprile.

Dopo i cieli e i monti... non rimanevano che i mari! E così ecco arrivare anche Wolfpack, spettacolare simulatore navale. Presenti una trentina di missioni (senza contare l'editor interno, previsto al pari di Armored Fist) nelle quali vestire indistintamente sia i panni degli ammiragli americani durante l'ultimo conflitto mondiale sia quelli dei loro avversari tedeschi nascosti nelle profondità dell'oceano ai bordo dei loro sottomarini. Con ogni probabilità Wolfpack sarà anche il primo gioco su CD, capace quindi di garantire tutta una serie di sensazionali animazioni aggiuntive e un sonoro senza precedenti. Per quanto riguarda la data d'uscita questa è ancora da stabilirsi, ma non dovremmo inoltrarci troppo nell'ormai imminente primavera.

Chiudiamo la preview rimandandovi, come sempre, alle future recensioni, posso però aggiungere un'ultima indiscrezione: parlando con il responsabile della Novalogic mi ha saputo dire che questi tre prodotti qui presentati sono solo un assaggio di quanto ci aspetta nella seconda metà del 1993, novità talmente clamorose da non poter essere ancora confidate a nessuno... Top Secret. Ma non temete, prima o poi riusciremo sicuramente a fare breccia attraverso le loro coltrine protettive.

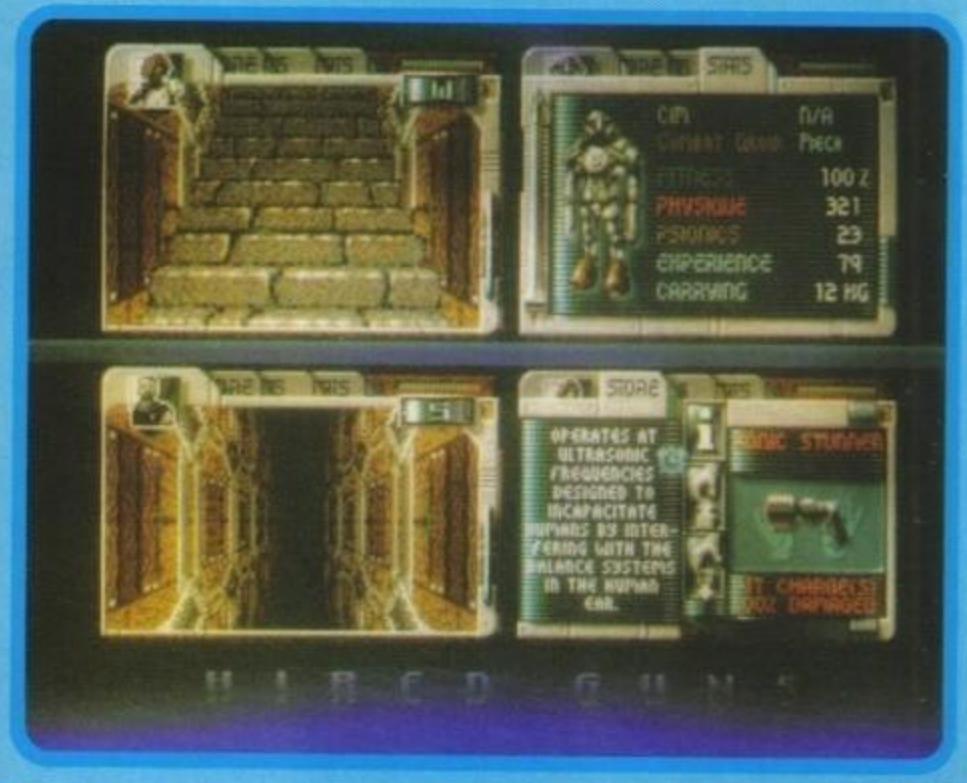
MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I DMA COLPISCONO ANCORA!



Potrà sembrarvi un titolo banale, ma se siete dei fan scatenati della Psygnosis non potete non ammettere che tutte le produzioni dei DMA Design siano state principalmente indirizzate verso gli arcade puri, piuttosto che su giochi più impegnativi.

Qualcuno potrà ribadire che Lemmings non era certo un giochino facile, ma non fraintendetemi, per giochi "realmente" impegnativi ci si riferisce quasi sempre ai simulatori di volo, alle avventure grafiche e in particolar modo agli RPG (o giochi di ruolo che a dir si voglia).

Ed è proprio quest'ultima categoria che ha maggiormente interessato i DMA, tanto che hanno deciso di impegnarsi in prima persona (e in particolare quella di Scott Johnston) in questa direzione; effettivamente oggi come oggi tentare di realizzare un RPG con vista in soggettiva non è per niente facile, lo standard infatti è decretato da giochi come Ultima Underworld (del cui spettacolare seguito leggerete la recensione all'interno del numero stesso...) oppure l'ottimo Legends of Valour.

L'approccio in questo caso è naturalmente differente, meno tecnicamente sconvolgente (anche perché su di un Amiga la cosa sarebbe risultata decisamente ostica), ma con una maggiore attenzione all'aspetto della giocabilità pura che dovrebbe trarre notevole giovamento dalla quadripartizione dello schermo (già felicemente utilizzata qualche anno fa in Bloodwitch).

I DMA sono comunque certi che il lavoro da loro svolto sia di ottima fattura e a noi non resta che sperare che non si sbaglino (i DMA che ci deludono? Figurarsi...).

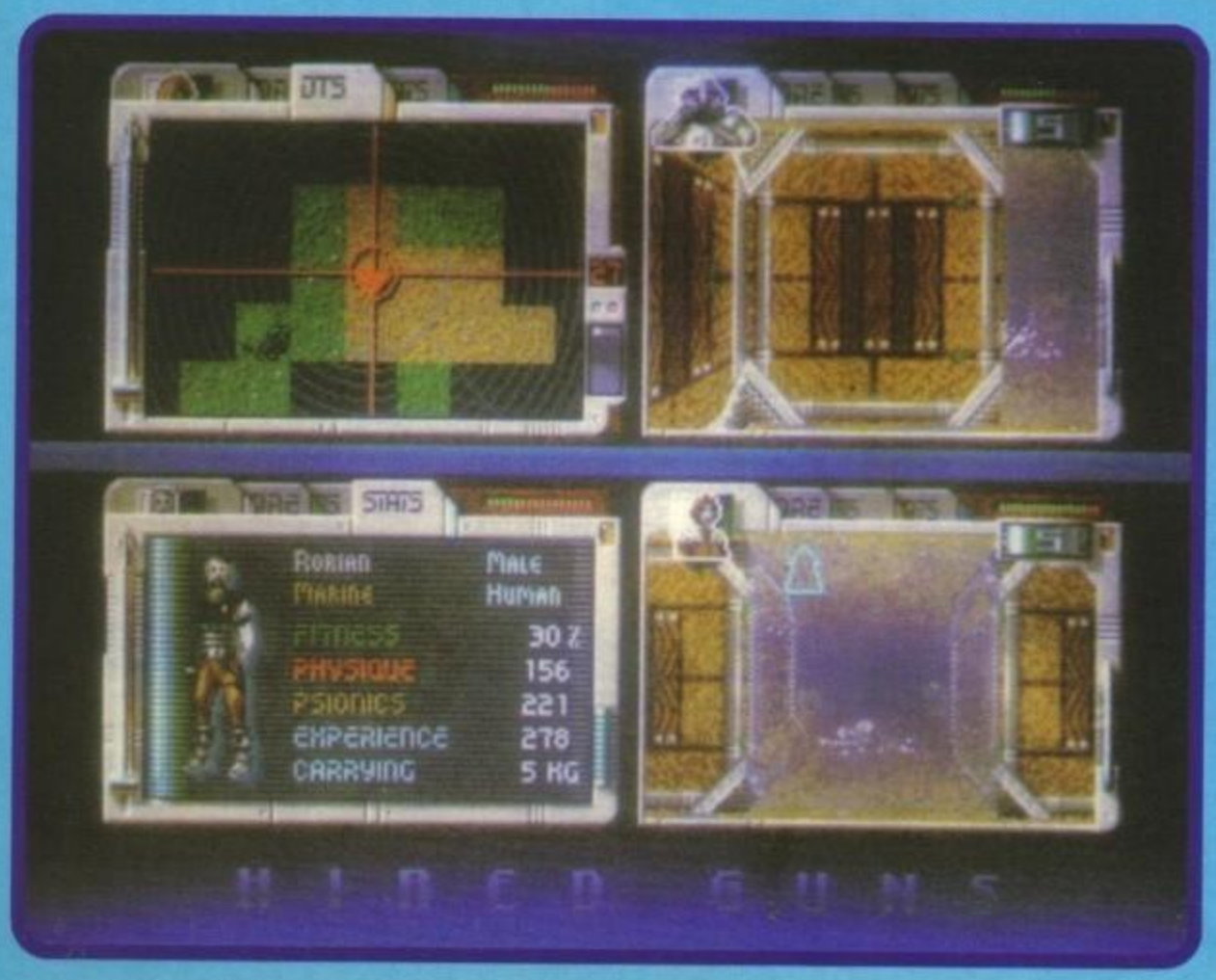
La storia è molto lunga e complessa, ma cercherò di compattarla il più possibile (e cosa sono diventato? LHArc?); siamo ormai giunti nell'anno 2707 e la tecnologia ha raggiunto un livello di automazione tale che il lavoro dell'uomo è diventato inutile.

I robot infatti hanno sostituito l'umanità in ogni cosa, i computer invece non si lasciano sfuggire nulla, ogni infrazione o violazione alle leggi viene accuratamente registrata.

Insomma ci siamo ridotti ad esseri antropomorfi o cosa? No, assolutamente no! Infatti i robot ci avranno anche resi schiavi della tecnologia e delle comodità, ma in una cosa non potranno mai sostituirci: uccidere!

Potrà sembrarvi assurdo e alquanto brutale, ma l'istinto primordiale dell'uomo è proprio questo! C'è qualcuno che ha ben pensato di sfruttare questa abilità (se così la si può chiamare) per organizzare dei giochi illegali.

L'organizzazione che si nasconde dietro queste attività illegali è capitanata da un losco individuo che corrisponde al nome di Ronian Deevergh; questa persona si è occupata di portare tutte



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

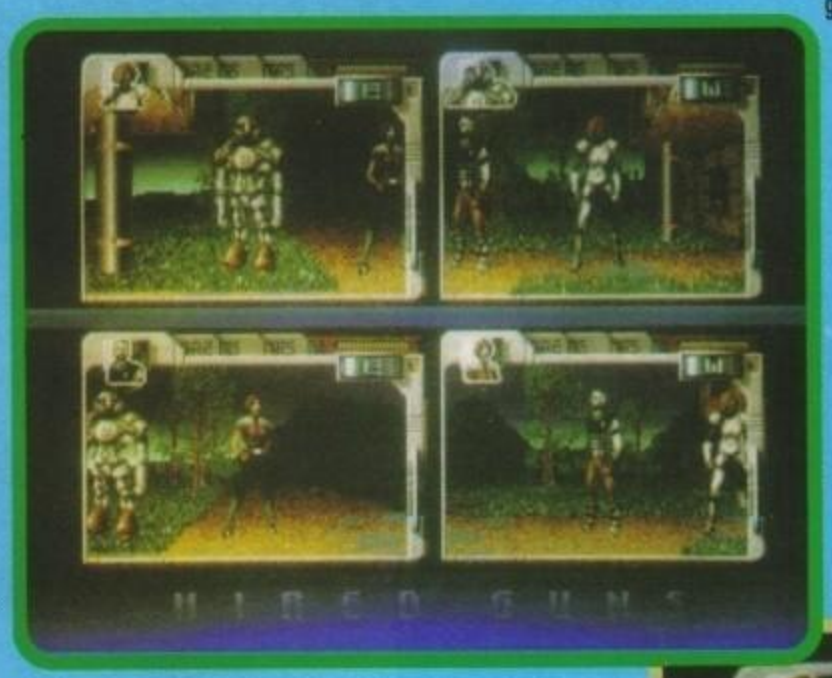
http://www.oldgamesitalia.net/

quelli ricercati dalle autorità su di un pianeta.
La vita di un criminale infatti è difficilissima e nessuno è disposto a dare lavoro (già poco) a persone con la fedina penale tutt'altro che pulita. I giochi organizzati dai Roians hanno quindi lo scopo di mettere in evidenza le abilità dei criminali, naturalmente chi vince riceve un premio (dei metalli rari) mentre chi perde... muore (bella prospettiva, vero?).
Sento molti di voi esclamare "cavoli loro!" e invece no, sono anche cavoli nostri visto che in tutta la faccenda sono implicati degli ostaggi; il caso infatti ha coinvolto le autorità di mezzo universo e attualmente l'unica cosa rimasta da fare è inviare delle truppe altamente specializzate con il compito di liberare tutte le persone (o almeno si spera) che sono state catturate.
Ma se solo per un istante avete pensato che la missione sia fin troppo facile avete sbagliato di grosso, non si tratta solo di andare a liberare degli ostaggi, ma di combattere contro tutto e tutti ovvero mostri apocalittici e creature aliene di ogni forma e specie; come dite? Avete paura ad andare su un lontano pianeta freddo e ostile, senza neanche la mamma?!? Ma non vi preoccupate, potrete portare con voi altri tre amici e avrete a disposizione una serie di armi da far invidia a Gundam!
Questa è la storia, adesso tocca a voi riuscire a portare a termine la pericolosissima missione; l'area d'infiltramento presente

dedicata ad un membro del vostro gruppo.
In ognuna delle quattro finestre v'è l'area animata di gioco (a dire il vero un po' piccolina, ma era inevitabile visto la presenza di quattro giocatori contemporaneamente su schermo), mentre in alto vi sono delle icone che rappresentano Store, D.T.S. (Digital Terrain Scanner) e Stats.
La prima icona (Store) vi permette di vedere tutto ciò che vi portate dietro; naturalmente potrete scegliere che tipo di arma tenere in mano (la scelta è molto ampia, si va da pistole elettriche stordenti a mitragliatori dal potenziale devastante), se usare un kit medico (utile quando siete stati massacrati da mostri d'ogni genere) oppure raccogliere o lasciare un oggetto.
Nella versione finale potrete addirittura avere informazioni su tutti gli oggetti che avrete nel vostro inventario.
La seconda icona (Digital Terrain Scanner) ha praticamente la funzione di automappaggio e vi permette di guardare l'area circostante al vostro personaggio, naturalmente questa bella opzione sarà disponibile per un solo membro del team (almeno inizialmente).
L'ultima icona (Stats) indica le principali caratteristiche del vostro personaggio; in questo schermo potrete visionare lo status del vostro personaggio (fitness), il suo carattere, il grado psionico (che effettivamente non sappiamo cosa voglia dire) e l'esperienza accumulata (essenziale per continuare nel gioco in modo realmente efficace).
Ma adesso passiamo alle caratteristiche più specifiche di questo prodotto; nel demo che ho visionato vi era un'ottima prospettiva in prima persona, la possibilità di giocare in quattro giocatori su un solo computer (tramite adattatore Joystick), ben 42320 metri cubi di territorio tridimensionale (su un solo dischetto!), automapping, effetti di trasparenza dell'acqua, la possibilità di installazione su Hard Disk e il pieno supporto della memoria (da 1MB in su).
Se già tutte queste caratteristiche denotano la grande cura nella realizzazione e il pieno rispetto della compatibilità verso tutte le macchine (il gioco funziona su tutti gli Amiga con almeno 1mb), allora non avete letto il resto.
Nel gioco finale infatti potrete disegnare il vostro personaggio (potrete addirittura disegnarvi e giocare con il vostro alter-ego), un Digital Terraian Scanner ancora più potente, la possibilità di scegliere il vostro Team da una rosa di 12 personaggi, 1.2mb di musica ed effetti sonoro (che già nel demo sembravano molto belli), quattro tipi di ambientazioni (paesaggio all'aperto, caverne, installazioni, catacombe etc.), supporto di joystick, mouse e tastiera, 24 tipi di nemici, 1735120 metri cubi di paesaggio e per finire ben 8mb di dati compressi in 5 dischi!
Insomma pare proprio che questo Hired Guns abbia tutte le caratteristiche per sfondare e chissà che non diventi il Dungeon Master del 1993...
Quando sarà disponibile tutto questo ben di Dio? Se tutto andrà bene a Marzo per Amiga e non molto più tardi seguirà per PC e compatibili. Passo e chiudo (viva l'originalità).

Mirko "TMB" Marangon

P.S. Visto che abbiamo lungamente parlato di una delle tre produzioni DMA ormai in fase di completamento soffermiamoci sulle altre due: Lemmings II (che troverete recensito sul prossimo numero) e Walker che potrebbe essere disponibile a Marzo.



nel demo inviatoci dalla Psygnosis è denominata Graveyard (il nome non promette nulla di buono) e lo scopo della missione è quello di trovare l'uscita e scappare.
Il livello è diviso in varie sezioni e presentava parecchi mostri e pericoli, ma in generale è stato disegnato per prendere confidenza con i vari comandi, cio comunque non è bastato, infatti sono stato polverizzato nel giro di pochi secondi (maledetti scheletri!).
Per tutti i sotterranei sono sparsi ponti, vari teletrasportatori (naturalmente messi nei punti più impensabili) e importantissimi passaggi segreti; naturalmente non potevano mancare delle maledette uova in stile Alien che una volta aperte vi mettono di fronte mostri di ogni genere (aih, che male!).
Potrete compiere varie azioni come prendere o lasciare oggetti, usare armi di ogni genere (nuclearizziamoli vivi!) e naturalmente muovervi nelle quattro direzioni consentite (nord, sud, est, ovest).
Nei vari livelli potrete incontrare oltre che i soliti mostri anche una serie di blocchi che una volta spostati potranno fungere da pilastri per attraversare baratri, burroni etc.
Il sistema di controllo è parecchio intuitivo e permette al giocatore di prendere subito i comandi del team senza troppi problemi; lo schermo si presenta diviso in quattro sezioni, ognuna

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Home News

ALL'ASSALTO DELLE SIMULAZIONI DI VOLO

'In ogni campagna ci sono due opponenti'

Disponibile prossimamente per l'Amiga

Exclusive Report from PSYGNOSIS

In un teatro di battaglia moderno, una guerra non può essere vinta se le forze aeree e terrestri non attaccano con coordinazione.

Ecco perché Combat Air Patrol combina capacità di incursione aerea/intercettazione integrate ad uno scenario di attacco terrestre, collegato all'indice di successo del tuo pilota da caccia.

Ma non solo, la giocabilità di CAP ne farà una leggenda tra le simulazioni di volo, proprio come le gesta di piloti e generali nella Guerra del Golfo hanno fatto di questi delle leggende.

Se cerchi un simulatore di volo di razza e un gioco di strategia sulla Guerra del Golfo pieno di azione, allora vuol dire che stai puntando a CAP!

Nella confezione è compreso anche un diario tutto illustrato della Guerra del Golfo.

PSYGNOSIS LTD SOUTH HARRINGTON BUILDING SEFTON STREET LIVERPOOL L3 4BQ 051-709 5755

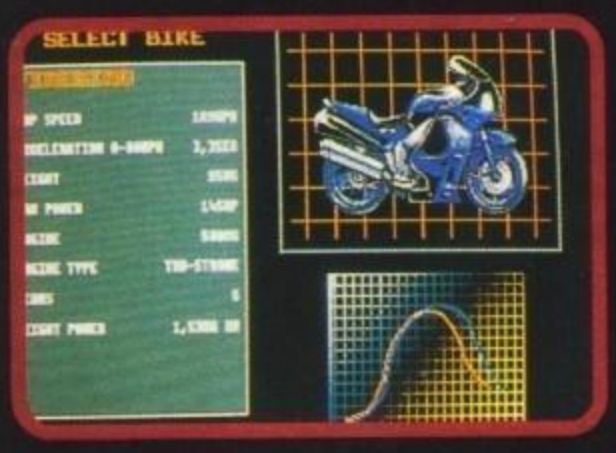
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA IN ITALIA:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

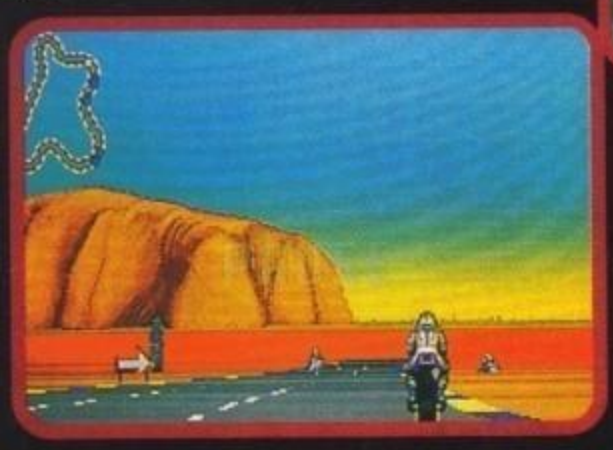
Dopo Red Zone la Psygnosis si rigetta nuovamente nel roboante mondo dei centauri a due ruote...



PRIME MOVE(R)...NZE

a due ruote

Già, sembrava proprio che sarei riuscito a scamparla bella, senza nessun "Al, mi fai numero enne caratteri su questo?" a proposito di Las Vegas (ok, ok, senza contare la LucasArts). Invece anche questa volta il buon Max, col quale ho diviso l'esperienza videoludica e non (andate a vedervi le foto nell'articolo sul CES... eh eh eh) americana, mi ha accalappiato con il suo irresistibile sorriso (non capisco che bisogno avesse di me. In fondo lui non ha scritto che ventotto pagine...)(in effetti non così tante, quasi... NdMax).
Vabbé, vediamo di portare a termine il tutto in maniera rapida e indolore. Prime Mover è uno dei nuovi giochi Psygnosis per Amiga presentati al Consumer Electronic Show invernale tenutosi in Nevada. Sviluppato da un gruppo scandinavo di programmatori, si tratta principalmente di una corsa in moto con tutti gli annessi e i connessi. OK Max, ho finito! Che dici? Ma c'eri anche tu, lo sai quali sono gli annessi e i connessi! Ah, LORO non c'erano? OK,



OK. Il gioco, specialmente per quanto riguarda la grafica e la giocabilità, ha un feeling molto "arcade" piuttosto che da simulatore, un qualcosa alla Super Hang On, tanto per intenderci. Iniziamo il gioco con la scelta di pilota e moto: per quanto riguarda il primo vi verrà chiesto il nome, l'altezza, il peso (pare che questi ultimi due dati vadano a influenzare il vostro controllo sulla motocicletta), mentre a proposito della seconda non vi sarà chiesto nulla se non di fare

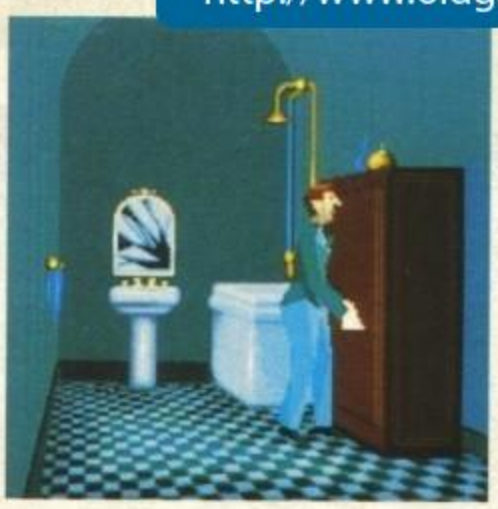
una scelta tra le bike messevi a disposizione. A questo pro compariranno sullo schermo i dati delle varie bestioline, come per esempio peso, accelerazione (espressa in secondi impiegati per passare da zero a sessanta miglia orarie) e velocità massima. Fatto ciò potrete scegliere la modalità di gioco (allenamento o campionato). Nel modo practice sarete in grado di scegliere la pista da un menu di circuiti americani, tedeschi, giapponesi, francesi, brasiliani, scandinavi, spagnoli, italiani, australiani e via discorrendo. Ma la vera competizione la troverete una volta superata questa fase (o saltandola direttamente a piè pari): il campionato infatti vi vedrà impegnati a far risalire al vostro pilota la difficile china del successo, fino a farlo giungere al titolo iridato (quest'ultima frase sembra presa da una pubblicità. O da un film di Rocky). Va bien, dopo la storiellina passiamo a ciò che vi interessa di più: che aspetto ha la cosa? Decisamente interessante, direi, pur non essendo un appassionato di competizioni motociclistiche e di conseguenza dei titoli che le simulano (preferisco di gran lunga un titolo uscito da un po' per Amiga e da molto per Mega Drive in cui non solo si corre in moto, ma ci si scambia un sacco di convenevoli...). I fondali sono piuttosto colorati, anche se la grafica di primo acchito può sembrare alquanto spartana (magari non lo sarà più a gioco finito, vedremo...), pur contenendo elementi utili a identificare il paese in cui si corre (la torre Eiffel in Francia, per esempio). Nonostante tutto ciò che mi ha maggiormente impressionato è l'estrema fluidità del gioco che, assieme alla discreta controllabilità della moto, dà una buona impressione di movimento e quel feeling "arcade" di cui parlavo prima. Condite il tutto con qualche piccolo tocco qua e là (inni nazionali, corse su strade pubbliche, soggiorni all'Hotel Sahara durante il CES di Las Vegas) e avrete un nuovo gioiellino Psygnosis (credo).

Alex

http://www.oldgamesitalia.net/

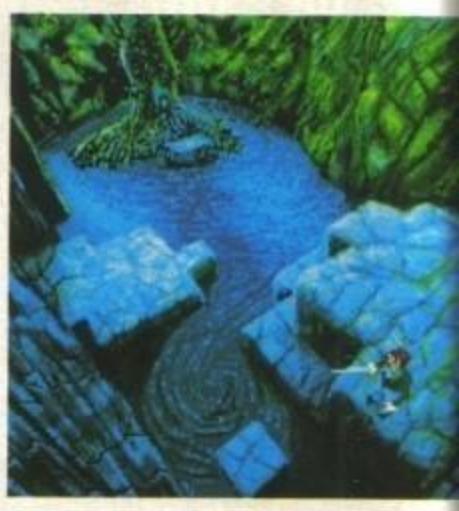
http://www.oldgamesitalia.net/

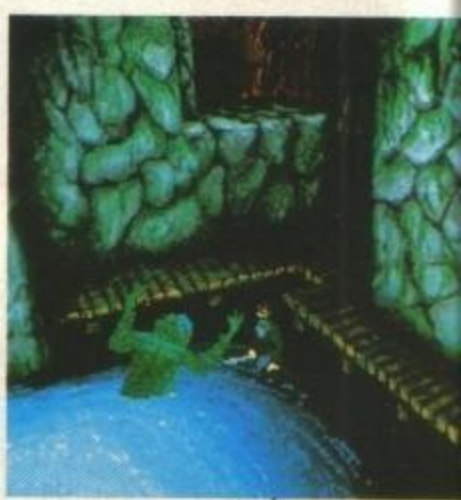
http://www.oldgamesitalia.net/



ALONE IN THE DARK

Se avete paura del buio, non entrate a Derceto.





UN INCUBO VIRTUALE INTERAMENTE IN 3D

Derceto. Il nome di questa dimora sinistra incute terrore. Si dice che essa sia posseduta da forze malefiche. Decisi a scoprire la verità, vi arriverete a notte fonda. Il vostro coraggio vi onora, ma non dimenticate che una volta varcata la soglia di Derceto vi troverete completamente soli... soli nelle tenebre.

Interamente realizzato in tecnica 3D, *Alone in the Dark* vi trascina nell'universo inquietante di H.P. Lovecraft, il celebre scrittore di racconti di fantascienza.

I personaggi e gli oggetti, in completa prospettiva 3D, sono animati in tempo reale, fatto che conferisce loro un'incredibile fluidità di movimento. Scoprite gli scenari da angolazioni diversi, a seconda della posizione del vostro personaggio; grazie a questo effetto quasi cinematografico aggiungerete un tocco di realismo terrificante alla scoperta di questo mondo sovrannaturale. Esplorate ogni stanza alla ricerca degli indizi. Raccogliete i preziosi oggetti che troverete... e le armi. Perché nelle tenebre di Derceto dovrete affrontare le creature più infernali e malefiche.

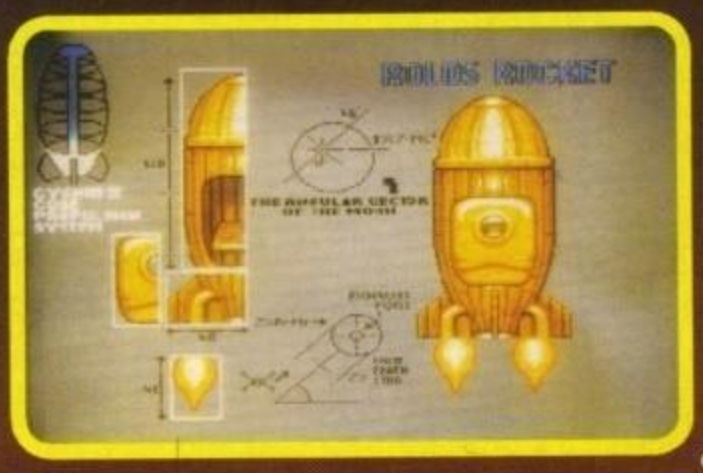
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

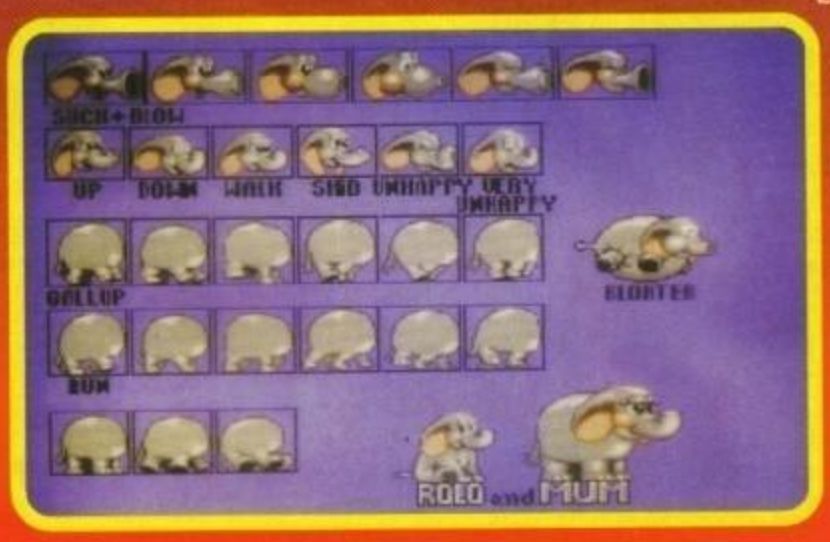
CHE ORECCHIE GROSSE *che hai...*

Ma a chi mi starò mai riferendo? Forse a uno dei nostri intrepidi redattori? No, il mio cappello era specificatamente indirizzato al nuovo eroe della Electronic Arts, un elefantino che più tenero non si può.



Uscito dalle mente geniali dei Vectordean, Rolo To The Rescue si prepara a diventare una rivelazione tra le migliaia di platform-game in circolazione (e chissà quanti ne usciranno ancora prima della fine dell'anno).
A qualcuno il nome dei Vectordean non sarà sembrato per niente nuovo, infatti questi programmatori hanno già lavorato a quel capolavoro di James Pond e attualmente stanno sviluppando il suo terzo seguito (la cui uscita stata rimandata a fine Aprile).
Costoro, probabilmente non contenti della fama che il loro personaggio gli ha dato, hanno ben pensato di crearne uno completamente nuovo, sfruttando l'esperienza accumulata durante tutti questi anni di programmazione.
Il nuovo personaggio è stato chiamato Rolo ed è un piccolo elefante che si porta addosso una sfiga stile Dumbo e adesso vi dirò anche il perché... la mamma di Rolo è stata rapita dai gemelli McSmiley che hanno deciso di prendere il controllo di tutti gli zoo e i circhi del mondo. I due loschi esseri quindi, hanno catturato anche una quantità industriale di animali per farci poi degli esperimenti poco simpatici (vediamo se collegando una gamba di BDM al busto di MA più altri pezzi succede qualcosa)(io ho i miei dubbi).

Naturalmente Rolo non è certo tipo da perdersi d'animo, così armato del solo coraggio (e di una proboscide da non sottovalutare) decide di affrontare un lunghissimo viaggio attraverso 5 mondi e ben 80 livelli, che lo porteranno per foreste, deserti, città, piramidi e paesaggi lunari.
In ogni stage Rolo dovrà liberare i suoi amici animali e cercare in tutte la chiave che gli permetterà di fuggire da quel determinato livello, naturalmente in tutto ciò sarà ostacolato da nemici di ogni genere e da puzzle ed enigmi vari.
Ciò che rende questo gioco realmente diverso dagli altri è la caratteristica unica che permette al giocatore di interpretare anche il ruolo dell'animale salvato da Rolo, in modo da poter fare cose che l'elefantino non sarebbe capace di eseguire; se ad esempio liberate una talpa, potrete usarla per scavare tunnel, se invece trovate un coniglio potrete fare dei mega salti che vi permettano di raggiungere bonus altrimenti inaccessibili.
La versione che per prima uscirà sul mercato sarà quella per Megadrive, a seguire vi sarà quella Amiga che promette d'essere ancora migliore; la grafica sarà rigorosamente a 32 colori (16 per gli sprite e 16 per il fondale) e per adesso non si ha nessuna notizia di una versione a 256 colori per Amiga 1200 (cosa che invece si verificherà con James Pond III).
Le immagini che ho potuto visionare promettevano parecchio bene, e si denotava il grande stile nel disegnare sprite tenerosi che da sempre contraddistingue il team dei Vectordean. Forse qualcuno vedendo le foto potrà recriminare una somiglianza troppo marcata nei confronti di James Pond, ma molto probabilmente i due giochi non avranno molto in comune (tranne le piattaforme, naturalmente). A quando tutto ciò, vi starete chiedendo?
La versione Megadrive dovrebbe vedere la luce in gennaio, anche se fino ad ora non si è visto ancora nulla, per quanto riguarda invece la versione Amiga (quella che a noi più interessa) il gioco dovrebbe essere praticamente finito (Max l'ha saputo dalla voce stessa di Steve Bak, una fonte quindi decisamente attendibile), toccherà all'Electronic Arts decidere quando lanciarlo ufficialmente sul mercato.



Mirko "TMB" Marangon

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROSSIMAMENTE MILLENIUM:

DIGGERS

Un intero pianeta da scavare alla ricerca di preziosi minerali, 33 miniere sparse un po' dovunque. Foreste, ghiaccio, montagne, funghi velenosi e alieni; niente ci può fermare. Ma chi erano i sette nani al confronto!

La vita procedeva tranquilla e beata nella vostra parte di galassia, esterna e isolata da tutto, priva del caotico traffico e dell'inquinamento del centro. Un piccolo pianeta verde, con macchie di metallo in corrispondenza delle rare città e lavoro per tutti. Pochi commercianti si facevano vedere, saltuariamente, e i pirati dello spazio, non avendo molto da rubare, preferivano pattugliare zone più ricche e fiorenti. Una vita tranquilla insomma, senza tante pretese: un buon lavoro in ufficio come responsabile delle pratiche per lo smistamento di Snorg, una bella moglie, tanti figli con sani e robusti pseudopodi... cos'altro si può chiedere dalla vita?

Poi, un malaugurato giorno, avvenne la catastrofe; giunto dall'altra parte della galassia per un viaggio di piacere, un dannatissimo alieno con una proboscide lunga circa otto metri (che è anche abbastanza scomoda quando non superi i cinquanta centimetri di altezza!) si accorse che sul pianeta Zarg, nel vostro stesso sistema stellare, si trovavano enormi giacimenti di un minerale estremamente raro e prezioso. Nel giro di due mesi il vostro pianeta è rimasto deserto, abbandonato, mentre tutti cercavano di arraffare più minerale possibile e di rivenderlo alle varie compagnie. In compenso, i pirati iniziavano a farsi vivi sempre più spesso, razziando il poco che era rimasto (tra cui i vostri averi).

Le possibilità a questo punto non erano molte: abbandonare tutto e andare a morire di fame su qualche pianeta centrale (anche perché nessuno aveva veramente bisogno di uno smistatore di Snorg!) o darsi all'estrazione di minerale... la scelta non era poi troppo difficile, anche per una mente semplice e abituata ai piccoli piaceri della vita.

Contattata l'unica agenzia immobiliare del pianeta, riuscite a vendere tutto ciò che vi è rimasto e a impegnare i bambini, ottenendo così un discreto gruzzolo di crediti, giusto il necessario per cominciare. Il viaggio fino a Zarg è breve e vi da modo di riflettere sulla grande avventura che state per cominciare; forse l'idea non è così terribile come vi era sembrata all'inizio e forse potrebbe anche arrivare a piacervi!

Così ora vi trovate davanti agli uffici responsabili degli scavi, in fondo a una coda lunga mezzo chilometro (probabilmente appartenente a uno di quelli che vi sono davanti) per richiedere il permesso di estrazione alla Compagnia Mineraria di Zarg; gli esseri davanti a voi sembrano provenire da tutti gli angoli più remoti della galassia e molti non li avete mai visti neppure sull'olotevisore di casa. Così, mentre vi chiedete dubbiosi cosa diavolo ci possa fare con quarantasette bocche il tipo davanti a voi e stando bene attenti a non pestare qualche pseudopodo appoggiato per terra, arriva anche il vostro turno.

Le regole che vi vengono spiegate da una sorta di frullatore parlante all'interno di una stanza estremamente spoglia, probabilmente studiata appositamente per ospitare

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

qualsiasi forma di vita, sono molto semplici: il pianeta possiede trentatré miniere, disposte tra l'equatore e il polo nord. Ciascuna di queste ospita due gruppi di minatori, che devono cercare di raccogliere più minerale possibile. La compresenza di due compagnie rivali viene vista come un incentivo per una sana e costruttiva concorrenza, che si traduce in realtà nello sterminio sistematico del più debole. Ogni volta che si riesce a imporre la propria supremazia su una della miniere, si può passare a un'altra, aumentando così il proprio capitale. Sarebbe auspicabile che una sola compagnia riuscisse a prendere il controllo dell'intero pianeta, in modo che i traffici possano essere il più sincronizzati ed efficienti possibile.

A questo punto non resta che scegliere una zona da cui cominciare gli scavi e assumere dei validi minatori (ovviamente voi non avete nessuna intenzione di infilarvi di persona all'interno di luride e pericolose caverne, per cui dirigerete i lavori dall'esterno, sgranocchiando qualche Gaak!). Al momento, nel centro commerciale di Zarg, sono disponibili per il lavoro quattro diverse razze, specializzate nell'arte dello scavare e dell'estrazione mineraria. Ciascuna di queste possiede, oltre a determinate caratteristiche fisiche, anche diverse abilità e difetti. Dovrete pensare molto cautamente a chi preferite assumere in base al tipo di gioco che vorrete fare.

Concluso l'affare con i minatori, non resta quindi che comprare un adeguato equipaggiamento per i vostri uomini. Il padrone dell'emporio, una sorta di budino con un impressionante numero di tentacoli e un'unica enorme bocca - che non tiene mai chiusa - è più che lieto di mostrarvi la propria mercanzia. Purtroppo, la vendita della casa sul vostro pianeta natale non è stata poi un grande affare e la maggior parte dei vostri crediti se ne è già andata per il permesso di scavo e l'assunzione dei minatori. Non potrete quindi permettervi un gran che, ma presto, dopo che avrete svuotato la prima miniera, sarete in grado di comprare qualcosa di utile.

I minatori sono estremamente in gamba nel proprio lavoro, ma tendono ad annoiarsi piuttosto presto. Questo ovviamente non capita finché sono tutti in gruppo e sotto il vostro diretto comando, ma appena uno resta leggermente indietro o viene tagliato fuori dai propri compagni, inizia preso a considerare l'idea di farsi una passeggiata e, perché no, di trovarsi un nuovo e più affidabile padrone, che lo segua con più cura.

Le miniere, come abbiamo detto, sono in tutto trentatré, disposte in varie zone del pianeta. Esistono inoltre sette tipi di terreno, relativi alla zona da voi scelta, tra cui troviamo il duro suolo giacchiato del polo nord e quello morbido ed erboso delle zone più calde. Ovviamente il tipo di terreno influenza in maniera sostanziale la possibilità di scavare ed estrarre minerale, rendendo più appetibili - e quindi più aspramente difese - le zone più ricche e accessibili.

Da quello che siamo riusciti a vedere la grafica non è assolutamente male, e offre ottime schermate introduttive ai vari livelli. Il gioco vero e proprio sembra essere una sorta di incrocio tra l'ormai celeberrimo Lemmings e l'antico Dig Dug (ripensare a questo gioco mi fa sentire vecchio!), con un pizzico di strategia per rendere il tutto più divertente. Il gruppo di minatori da voi condotto all'interno delle miniere viene guidato tramite un sistema di comandi simile a quello di Lemmings, benché abbia avuto l'impressione che sia molto più semplice e immediato.

La versioni per Amiga dovrebbe essere pronta per Maggio, anche se un ritardo accademico è da mettersi fin d'ora in preventivo.

Da quello che siamo riusciti a vedere, vi assicuro che il gioco non sembra niente male, ma dovremo aspettare ancora qualche mese prima di vedere la versione definitive. Restate in ascolto!

Andrea Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROSSIMAMENTE MILLENIUM:

DINO WORLDS

Centinaia di studiosi, archeologi e scienziati, hanno descritto i dinosauri come animali stupidi e feroci, ma recenti studi dimostrano l'erroneità di questa tesi: i giganti preistorici possedevano in realtà una grande cultura e uno spiccato amore per l'arte!

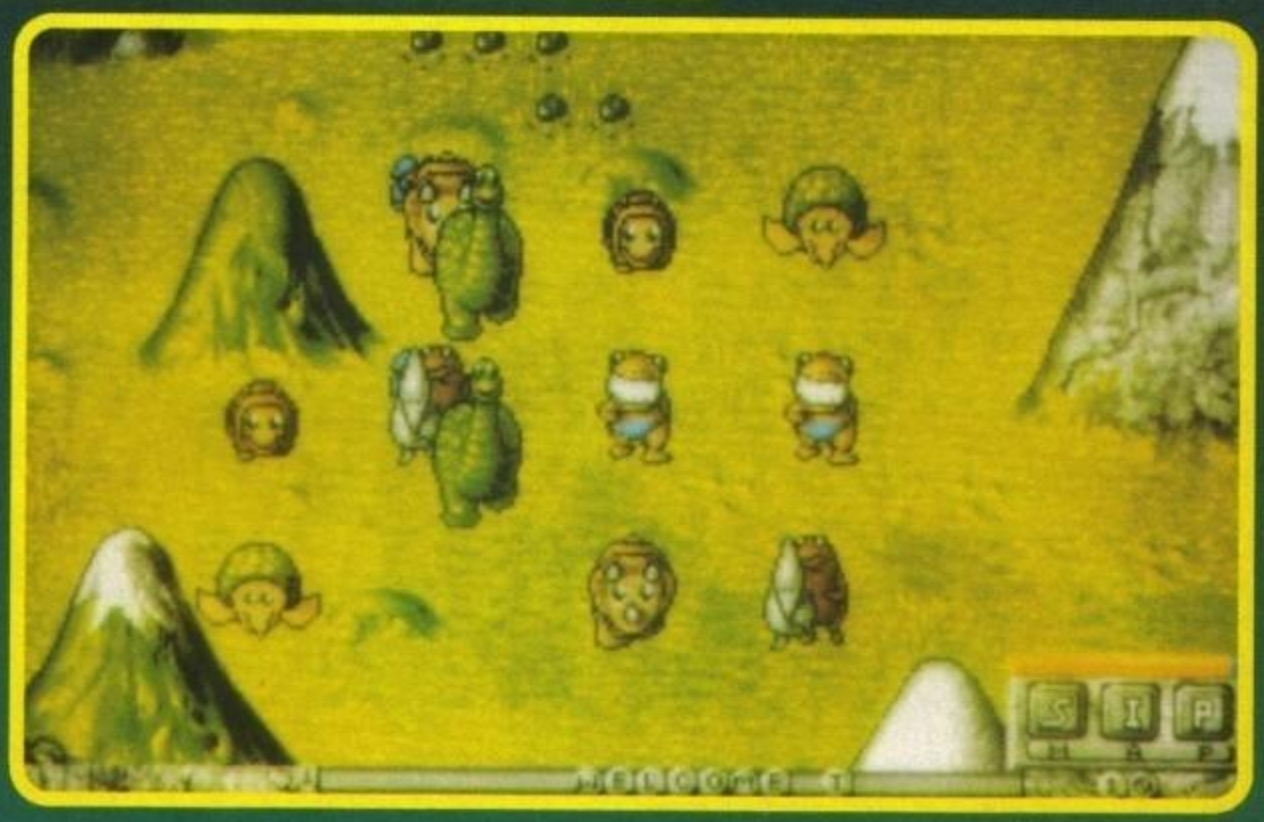
Sono passati ormai milioni di anni da quando gli ultimi dinosauri si estinsero, e tutto ciò che rimane a testimonianza della loro esistenza sono alcune ossa e dei reperti fossili. In base ai pochi dati disponibili, gli studiosi di tutto il mondo si erano dichiarati concordi nell'affermare che questi antichi animali erano incredibilmente stupidi, e spesso anche feroci (nonché verdi!). Ma soltanto oggi apprendiamo la verità sull'antica razza che ha dominato il mondo per milioni di anni: i dinosauri non erano assolutamente stupidi, al massimo fingevano. Possedevano una profonda cultura sia umanistica che scientifica e avevano sviluppato un solido complesso sociale.

Questo nuovo e incredibile annuncio ci giunge dalla Germania, dal Professor Von Crazy, che sta recentemente tenendo alcuni seminari in uno dei più prestigiosi manicomi della regione, dove è stato rinchiuso a causa di uno spiacevole equivoco. L'esimio studioso, già conosciuto negli ambiti scientifici per il suo celebre trattato "Il pinguino discende dalla zebra", afferma di avere trovato alcuni reperti che dimostrerebbero in maniera inconfutabile le sue teorie: una carta di credito della Cassa di Risparmio Dinosaurica, alcuni libri dalle incredibili dimensioni e due biglietti per il teatro. Una grave nota di disappunto è giunta dai circoli scientifici di tutto il mondo quando il professore ha dato l'annuncio che alcuni alieni ricoperti da peli blu sono entrati nella sua stanza e hanno divorato i reperti da lui recuperati.

Sembra comunque che i dinosauri fossero un popolo estremamente pacifico, con una grande passione per il body-bulding e gli spuntini di mezzanotte. Cosa può avere dunque spinto all'estinzione un'intera razza di giganteschi e intelligenti creature verdi? Gli scienziati ancora non si pronunciano, ma l'esimio professore ci confida che lui propende per l'ipotesi del diabete, a causa della quantità industriale di merendine al cioccolato che venivano consumate.

Per rendere pubbliche e più facilmente comprensibili queste scoperte, la Millennium ha quindi pensato di creare e mettere in commercio un videogioco capace di spiegare nella maniera più chiara possibile quali fossero le vere attitudini dei dinosauri. Dino Worlds, ambientato ovviamente nella preistoria del nostro mondo, mette in luce la vita sociale e le abitudini di questi simpatici giganti verdi: estremamente calmi, riflessivi, amanti della buona cucina e della ginnastica, conducevano una vita felice e spensierata, con l'unica preoccupazione di trovare cibo a sufficienza per sfamare se stessi e i propri compagni di clan. Questa irrazionale paura per un'eventuale mancanza di cibo, fu causa di molte battaglie, combattute tra diverse famiglie che cercavano di allargare i confini del proprio territorio di caccia.

Questi scontri erano abbastanza rari, data l'indole pacifica dei dino-



http://www.oldgamesitalia.net/

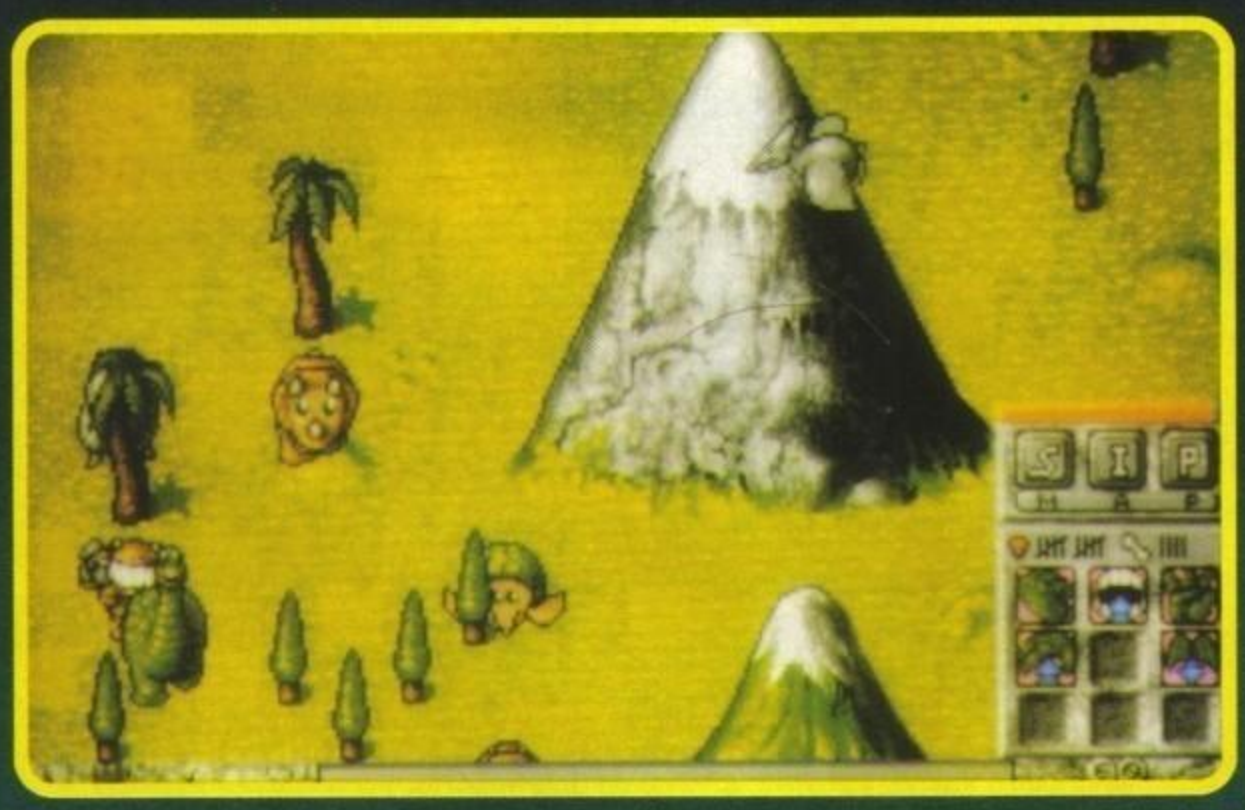
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sauri, ma ogni tanto capitava che un capo carismatico riunisse sotto il sua comando alcuni membri della propria famiglia e li convincesse a iniziare una battaglia per estendere i possedimenti del clan.

Nel gioco voi guidate, ovviamente, uno di questi intraprendenti leader, con lo scopo di allargare i confini della vostra terra e aumentare in questo modo il cibo a disposizione. I dinosauri del vostro clan sono più che disposti a seguirvi, ma tendono ad annoiarsi rapidamente e, nel caso in cui dovessero restare a lungo inattivi, potrebbero anche decidere di tornare a dedicarsi ad attività più rilassanti e tranquille. I comandi che potete impartire vanno da concetti estremamente semplici, come "mangiare" o "combattere", ad azioni molto più articolate e complesse, come la costruzione di ponti o ripari fortificati, cosa estremamente utile mentre si è in battaglia (soprattutto mentre si è in battaglia con bestie alte sette-otto metri e con una serie di denti lunghi come scimitarre). Finché i vostri subalterni restano impegnati, non sussiste problema, ma se dovessero restare a oziare per troppo tempo, potrebbero anche decidere di fare le valigie e andarsene.

Il gioco può essere affrontato in tre differenti maniere: contro il computer, contro un amico, oppure lanciandosi alla conquista di tutto; nei primi due casi si fronteggeranno due differenti clan, con il semplice scopo di spazzarsi via l'un l'altro, mentre nel modo 'conquista' dovrete fare i conti con tutti i clan presenti nella zona. Gli scontri avvengono su isole sempre più grandi, in tutto oltre un centinaio, ciascuna divisa da differenti gruppi di dinosauri. All'interno di uno stesso clan, sia vostro che del computer, si possono trovare fino a otto razze diverse - dagli svolazzanti pterodattili ai sorridentissimi tirannosauri - ciascuna caratterizzata da pregi e difetti; scegliere attentamente i propri dinosauri può rivelarsi fondamentale per la riuscita del gioco. Oltre a questo, ognuno di questi giganti verdognoli possiede un'intelligenza più o meno sviluppata e un carattere ben delineato; finché sono sotto il vostro controllo seguiranno quasi ciecamente i vostri ordini, ma lasciati soli inizieranno a pensare un po' per conto proprio. Purtroppo anche i dinosauri usati dal computer possiedono una discreta intelligenza, cosa che li rende estremamente pericolosi.



La grafica del gioco, come potete vedere abbastanza chiaramente dalle foto, tende ad assumere le connotazioni tondeggianti classiche dei prodotti giapponesi, il che contribuisce sensibilmente a dare un aspetto più simpatico ai terribili giganti preistorici (quando il tirannosauro spalanca la bocca sembra che stia sorridendo, o che comunque voglia farvi vedere come si è lavato bene i denti).

L'uscita su Amiga (tutti i modelli e anche qualcuno di più!) è attesa per maggio di quest'anno.

Per concludere riportiamo alcune asserzioni del nostro esperto dinosaurologo, il Professor Von Crazy: "dai dati che sono in mio possesso - o meglio che lo erano prima di essere rubati da quegli orribili alieni - posso affermare con assoluta certezza che la maggior parte delle ipotesi fino a oggi formulate riguardo ai dinosauri, sono totalmente prive di fondamento! Innanzitutto non erano verdi, bensì viola con striature rosa shocking, e neppure carnivori, né tantomeno erbivori: si nutrivano esclusivamente di bignè alla crema e panini all nutella. Questo spiegherebbe anche il motivo della loro estinzione, dovuta a un abuso di zuccheri. Inoltre non tutti i dinosauri sono morti: alcuni sopravvivono ancora ai nostri giorni e si nascondono tra noi, travestiti con abiti civili, cercando di conquistare dall'interno la nostra società!

Colgo l'occasione per segnalare anche un'altra mia recente scoperta: i programmatori e i recensori di videogiochi sono in realtà orrendi alieni mutanti del pianeta Zorg!".

Con questo non ci resta che ringraziare il professore, lasciandolo nella sua bella stanza dalle pareti imbottite, e aspettare che arrivi la versione definitiva di Dino World.

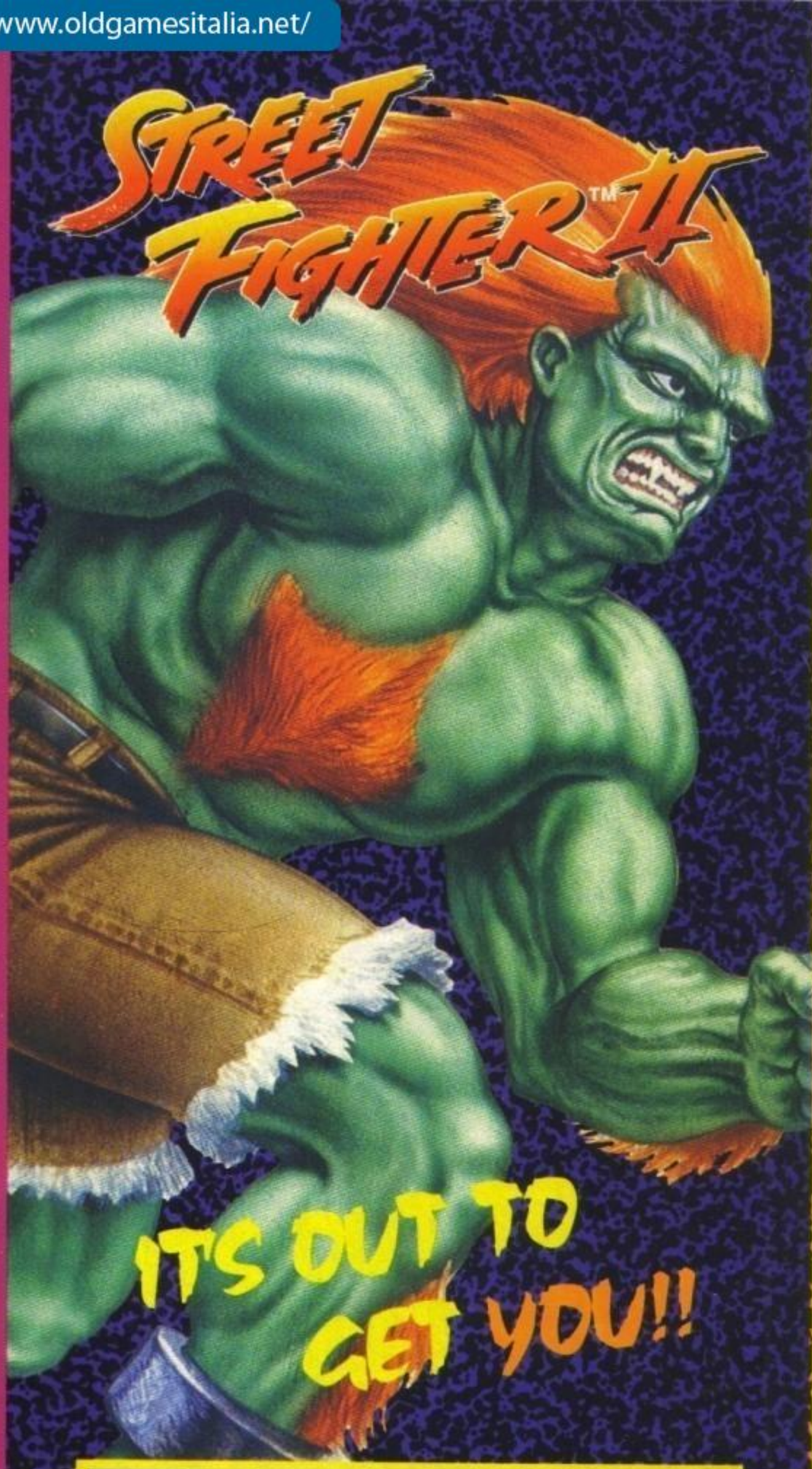
A presto!
Andrea Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIRETTAMENTE DALLE SALE GIOCHI!



È GIUNTO IL MOMENTO DI METTERE ALLA PROVA LA TUA FORZA, LA TUA ABILITÀ. HAI LA STOFFA PER DIVENTARE UN VERO GUERRIERO DELLA STRADA?

CAPCOM USA

U.S. GOLD

C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 59.900
PC	L. 69.900

Street Fighter™II ©1992 Capcom USA Inc. All rights reserved. Street Fighter™II is a registered trademark of Capcom USA Inc. Manufactured and distributed under license from Capcom USA Inc by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

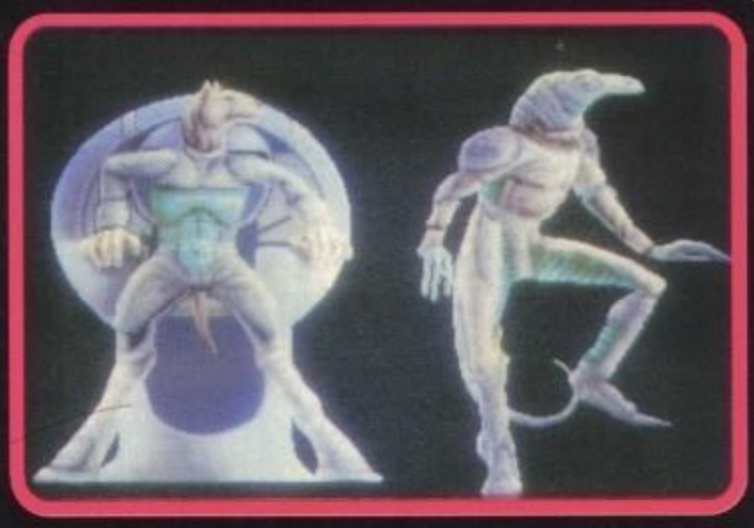
http://www.oldgamesitalia.net/

SOGNI CYBERNETICI

Dopo la prima preview comparsa sil numero di Ottobre torniamo ad occuparci di Cyber Race, il nuovo progetto degli autori di Darkseed che sta ormai entrando nei suoi ultimi mesi di programmazione.
(Dai Al, ancora uno sforzo... NdMax).

Las Vegas Convention Center, approssimativamente alle due del pomeriggio. Un taxi ci scorta attraverso "the Strip" (così è chiamata la strada principale di Las Vegas, il Vegas Boulevard, quella piena di hotel e casinò) fino al Flamingo Hilton, l'hotel in cui la Cyberdreams aveva una suite. Ci apre un tizio con un'espressione abbastanza perplessa: sembra uno che sia stato svegliato nel bel mezzo di un sogno erotico con Whoopi Goldberg e un 486. Ci presentiamo e chiediamo di James, il PR della Cyberdreams. Il volto ignoto si illumina e ci spalanca la porta, mettendo in mostra una moquette azzurro aviazione, un sacco di specchi e, cosa più importante, due tavoli imbanditi con dei rinfreschi, fra i quali possiamo comodamente annoverare tartine, sandwich, patatine, cocktail vari ed eventuali, bibite, vino, panini, dolci e caffè. La tentazione è forte, ma lo spirito anche. Un po' meno la carne, purtroppo, ma Max e io lasciamo abbastanza cibo per sfamare... beh, diciamo per stuzzicare lo stomaco anche della più esigente tra le formiche. Non è colpa nostra, badate bene: James era infatti occupato con della concorrenza oltreoceanica, se non sbaglio. Non ho mai capito perché gli avessero presentato una rivista scritta completamente in tedesco, ma d'altronde non mi ritengo particolarmente brillante quando lavoro con uno sbalzo orario di nove ore e lo stomaco pieno da circa trenta secondi. E il caffè non ha fatto molto effetto, anche se ne ho trangugiato una mezza dozzina di tazze (avete presente il caffè americano? Immaginate il colore dell'acqua calda con cui avete appena lavato i vostri calzini sintetici color marrone. Ecco bravi, e adesso immaginatevene il sapore... Vi dico solo che siamo rientrati di lunedì sera, tarda sera, a casa. E la prima cosa che ho fatto, entrato nel mio appartamento, è stato farmi un caffè). Comunque a quanto pare J. è riuscito a liberarsi degli intrusi (non ho mai capito come faccia. So solo che poco dopo il buffet era di nuovo pieno di cibo), mentre Max e il sottoscritto stavamo ormai per fossilizzarci su un divano con delle riviste di auto in mano. Scrivo così tanto su ciò che è successo per due motivi principali: in primo luogo sono convinto che sapere ciò che ci è capitato vi interessi, e in secondo luogo alla fin fine non abbiamo visto poi così tanto. Il tizio che ci ha aperto la porta si è poi rivelato il programmatore di Cyber Race (Gary Vick, c'è una foto di gruppo da qualche parte nella pagina...), e con fare molto amichevole ci ha mostrato una demo del gioco. Il titolo (dovreste saperlo, comunque, abbiamo già fatto una preview) tratta di una gara futuristica, che si svolge sulla superficie di diversi pianeti (esclusivamente. Forse ci sarà qualche eccezione rappresentata da caverne, ma le gare si correranno solo all'aperto, a differenza di quanto precedentemente annunciato) con velivoli computerizzati e armati. La grafica è curata principalmente da Syd Mead (2001 Odissea nello Spazio; Blade Runner, ecc. sono alcune tra le sue creazioni grafiche). La parte di guida invece sfrutta una tecnica usata per molti anni negli ospedali (per le ecografie, se non vado errato) e di pubblico dominio da un bel po' di tempo. Con qualche modifica (ogni softwarehouse la adatta alle proprie esigenze) è divenuta popolare nella creazione di videogiochi (più o meno la stessa tecnica di renderizzazione di paesaggi in tempo reale (Voxel, ndMax) utilizzata in Maximum Overkill, tanto per intenderci). Ciò che abbiamo visto ci ha impressionato favorevolmente: alla fine dello sviluppo la corsa potrebbe risultare decisamente avvincente, e gira bene anche sui 386 anche a questo stadio. La profondità del gioco non è ben giudicabile da un demo, ma pare che gran parte del tempo debba venire spesa nei rapporti coi diversi avversari, coi negozianti, coi giudici e nell'organizzazione in generale. I numeri quindi non mancano, ma vi conviene restare sintonizzati per una prossima update. Hasta luego!

Alex



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

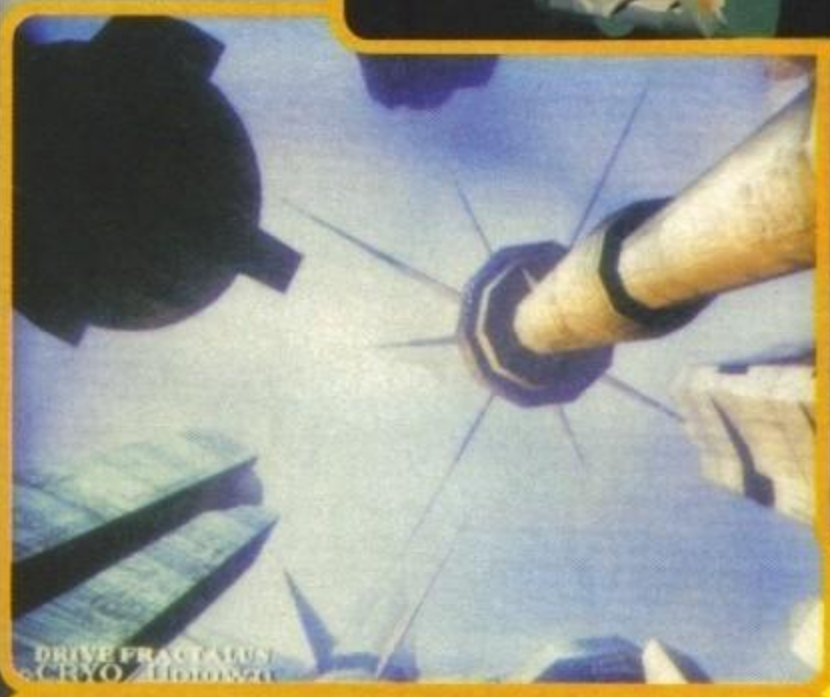
http://www.oldgamesitalia.net/

SOGNI CRYOGE

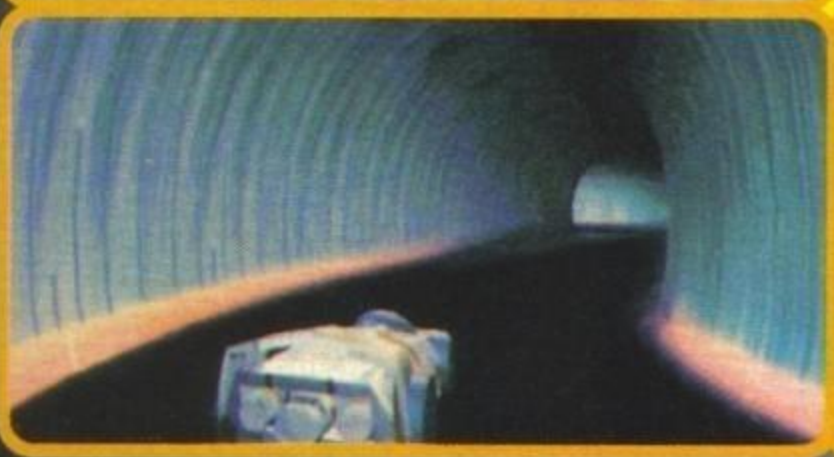
Ditemi la prima cosa che vi viene in mente se vi sparo a bruciapelo il nome Cryo? E la seconda?... Dunque, se quanto avete pensato corrisponde (in qualsiasi ordine) a Dune e KGB, allora siete decisamente sulla buona strada, altrimenti... Beh, si vede che non leggete TGM con sufficiente attenzione.

Come sempre accade il numero era anche questa volta ormai praticamente chiuso, ero già in ritardo, avevo di gran lunga superato la soglia della stanchezza più profonda e mi accingevo a stendere il timone definitivo, tutto questo quando mi accorgo che mi rimangono ancora un paio di pagine disponibili... C'era giusto giusto una mezza porcheria di recensione... No, aspettate un'attimo: idea! Tutte le riviste francesi di gennaio avevano dedicato ampio spazio ai nuovi progetti Cryo, chissà che... Chiamo subito Philippe Ulrich chiedendogli se può gentilmente mandarmi qualche succosa schermata, naturalmente di volata, visto che la mia "deadline" era già andata e se non chiudevo col numero in fretta avreste probabilmente sentito di un caporedattore appeso per le tonsille dalle parti di Via Valtellina...

Ok, taglio corto, che sarà meglio, e arriviamo al dunque. Come già accennato qualche numero addietro i Cryo stanno già da tempo lavorando sulla versione CD-Rom del loro Dune; il gioco dovrebbe dover seguire la medesima struttura della versione floppy, sono state però aggiunte un sacco di sequenze digitalizzate, riviste tutte le animazioni e vi sarà soprattutto, integrale, la stupenda colonna sonora originariamente venduta su compact disk. La data d'uscita è ancora avvolta da mistero, vedremo di comunicarvela quanto prima.



DRIVE FRACTALUS



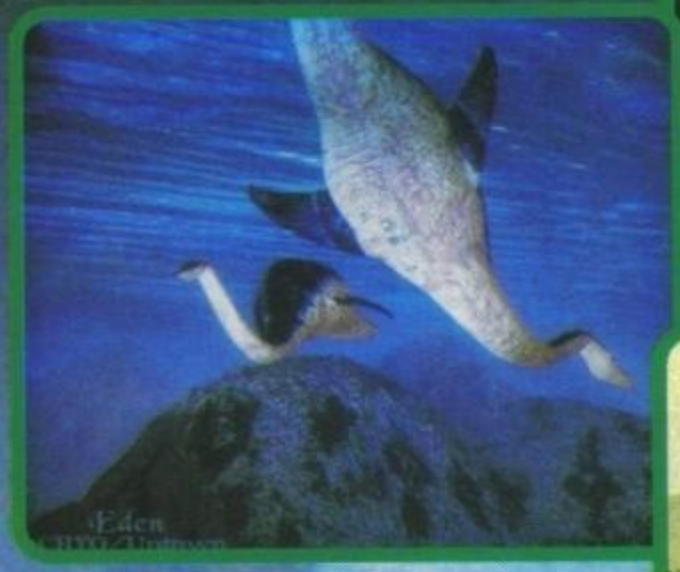
E passiamo quindi a due nuove meraviglie delle quali vi illustriamo alcune sensazionali immagini in queste pagine; si tratti in entrambi i casi di prodotti per CD Rom (non s'era capito?) e sviluppati in collaborazione con gli Uptown, quattro ragazzi francesi che sembrano sapere il fatto loro. I due progetti prendono il nome di Drive Fractalus ed Eden. Vi dico subito che le informazioni che abbiamo al riguardo sono quantomai esigue, vi posso invece preannun-

http://www.oldgamesitalia.net/

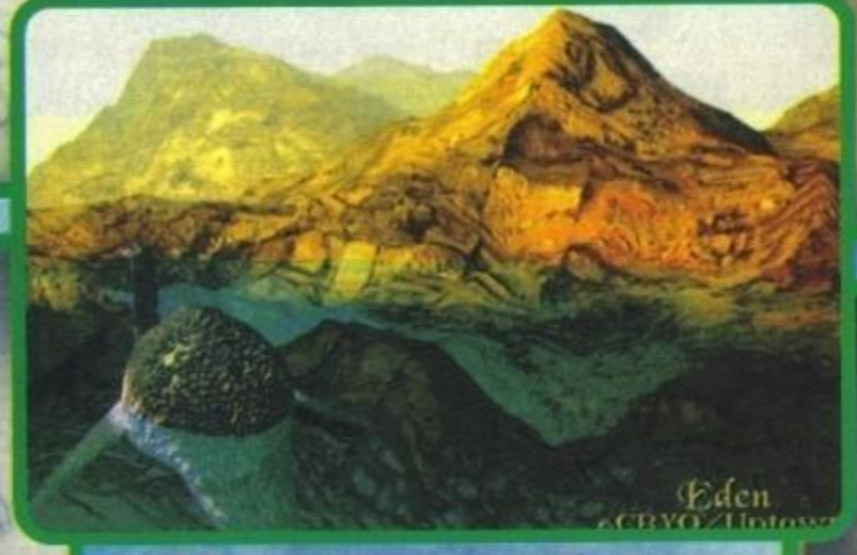
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...ICI...



EDEN



ciare che la data d'uscita difficilmente porterà il '93 come anno. Per quanto riguarda il primo si tratta di un gioco di guida ambientato su Marte, qualunque paragone con titoli già presenti sul mercato è assolutamente improponibile e dovrebbe essere quanto di più incredibile mai visto fin'ora nel campo delle simulazioni. Il secondo titolo vi catapulterà invece nel bel mezzo dell'era giurassica, alle prese con dinosauri di ogni tipo... Per il momento questo è purtroppo tutto, lustratevi gli occhi con queste immagini da urlo e attendete nuovi approfondimenti in un futuro più o meno prossimo.

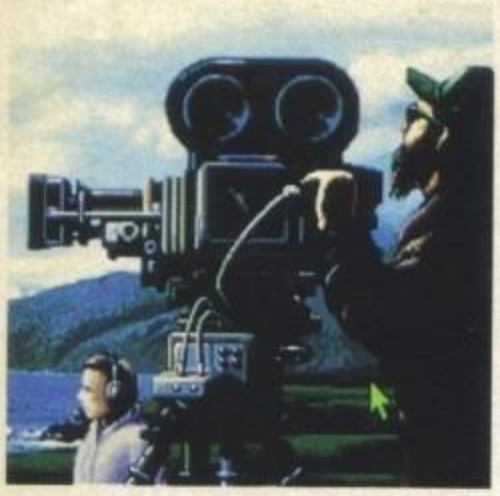
MAX

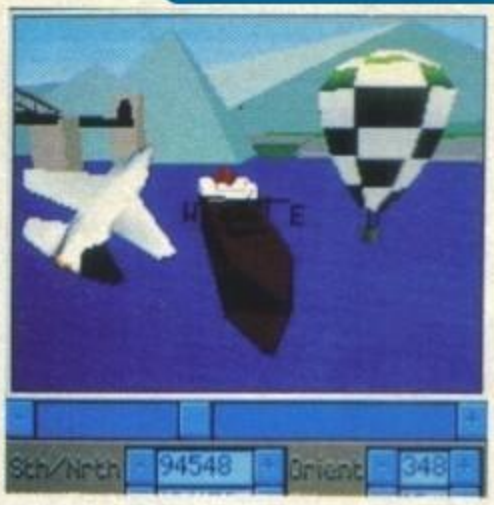
Due bizzarre espressioni di Philippe Ulrich e Didier Bouchon, il primo è il capoguida della Cryo, il secondo l'autore di Dune.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





STUNT ISLAND

Essere nello stesso tempo acrobata, pilota e regista... Come essere a Hollywood !

ABBIAMO PENSATO A VOI PER L'OSCAR DEL MIGLIORE FILM D'AZIONE.

Le più importanti compagnie cinematografiche americane avevano appena firmato il contratto più originale del secolo: l'acquisto di un'isola, STUNT ISLAND, paradiso dei film e dell'acrobazia aerea.

Concepito con i professionisti di Hollywood, STUNT ISLAND abbina per la prima volta simulazione aerea e realizzazione cinematografica.

Su quest'isola paradisiaca, potrete al tempo stesso pilotare, riprendere le vostre evoluzioni ed effettuare il montaggio e la sonorizzazione delle vostre immagini per realizzare film d'azione mozzafiato.

Scegliete un'aereo tra i 50 disponibili, dal biplano della prima guerra mondiale alla navetta challenger, e partecipate alle 32 missioni del grande concorso di acrobazia aerea.

Create voi stessi delle acrobazie grazie ad una libreria di 34 scenari e 800 accessori, veicoli, personaggi ed edifici che potrete animare, per realizzare delle sequenze degne dei grandi successi di Hollywood.

Siete diventati degli assi del volteggio? Allora assumete il controllo delle 8 cineprese per riprendere le vostre evoluzioni dalle angolazioni più disparate.

Quando una ripresa è buona, passate allo studio di post-produzione per realizzare il montaggio e la sonorizzazione delle vostre immagini, grazie ai 100 effetti sonori e musiche disponibili. 15 film già montati vi permetteranno di familiarizzare con le tecniche cinematografiche.

© DISNE

Distribuito da :

INFOGRAMES

Disponibile su PC, notizia e gioco in italiano.

Nome e cognome: .....

Indirizzo: .....

Tel .....

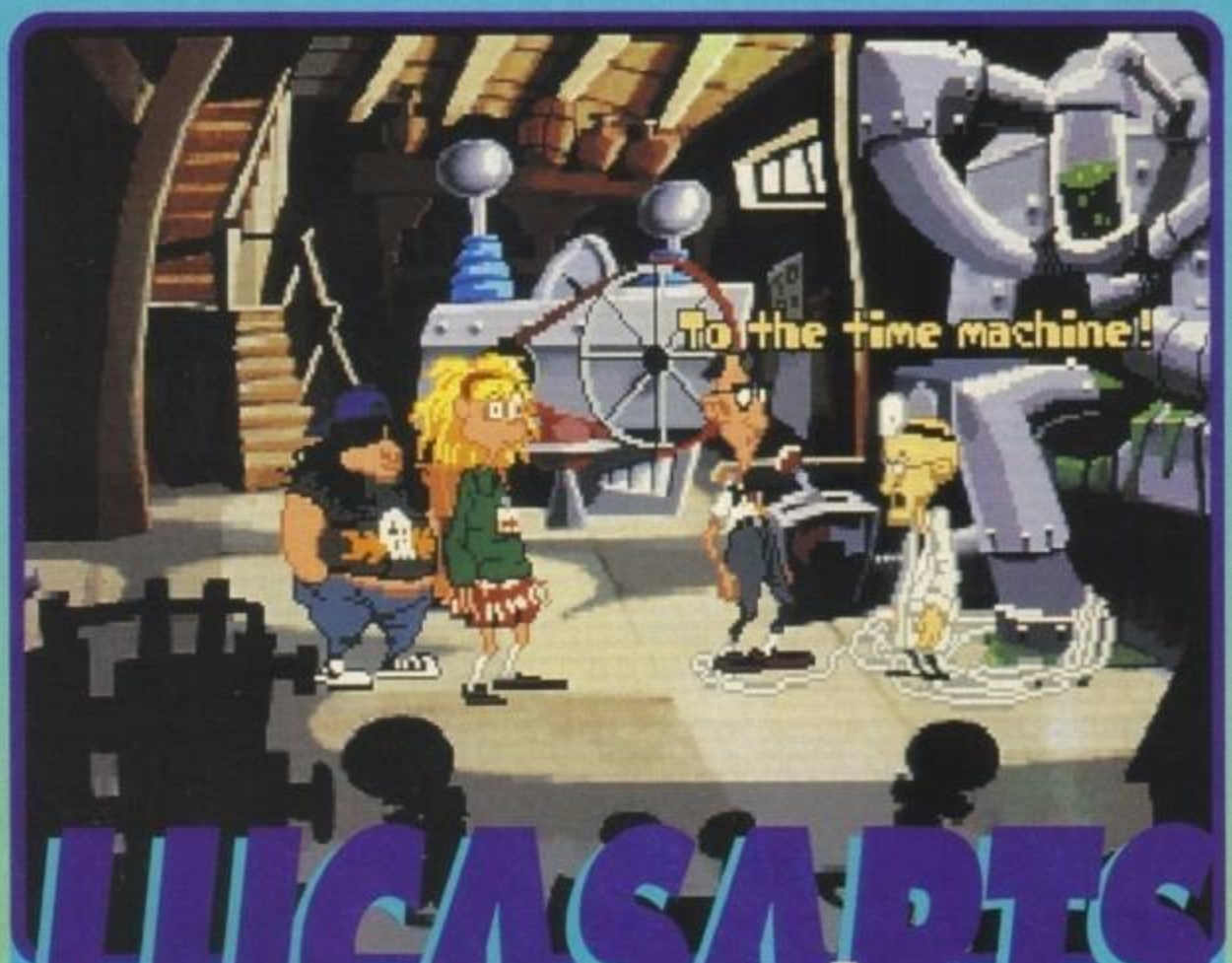
Tagliando da spedire a C.T.O., Via Piem

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LUCASARTS preview

(***Max cambia il titolo mi racomando)
(E io non lo cambio, così impari! Lui sa il perché... NdMax)

Allo stand della LucasArts le novità principali erano fondamentalmente quattro (almeno per quanto riguarda i prodotti per computer): X-Wing, Rebel Assault, Indiana Jones and the Fate of Atlantis Talkie e Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2). Il primo titolo lo conoscerete ormai tutti: ne abbiamo fatto ben due preview e, sinceramente, contavamo di poterne fare la recensione su questo numero. All'uscita del prodotto, peraltro praticamente finito (beh, non c'era la protezione, a dire il vero), mancava però ancora troppo tempo per giustificarne una recensione su questo numero. Accavallando le dita, facendo le corna e toccandoci le "Morti Nere" pensiamo di farla sul numero di marzo. Passiamo ora a Rebel Assault (tanto per rimanere in tema). Si tratta di un prodotto per CD-ROM che riprende il tema di Guerre Stellari: impersonate un giovane pilota che ha tutta l'intenzione di fare carriera nell'Alleanza Ribelle. Vi verranno affidate missioni sempre più impegnative (a partire dall'addestramento fino ad arrivare a scontri veri e propri, che termineranno con l'attacco e la successiva distruzione, almeno si spera, della Morte Nera). Le astronavi sulle quali vi cimenterete in spettacolari evoluzioni andranno dagli Skyhopper agli A- e X-Wing (beh, non potevano di certo mancare!). Un sacco di grafica digitalizzata, parlato digitalizzato e spezzoni in full motion video (digitalizzati, naturalmente) tratti dal primo film della saga. Il gioco in sé differisce dal più atteso fratellino in quanto si tratta prettamente di un arcade più che di un simulatore di astronave vero e proprio. Indiana Jones ecc. ecc. Talkie è un altro prodotto per PC CD-ROM: si tratta nientepopodimeno che dell'ormai famosissima avventura del Dottor Jones. Una piccola (si fa per dire) cosa lo differenzia dall'omonimo gioco per PC e basta: è completamente e impeccabilmente doppiato (in inglese, e senza sottotitoli di sorta). Uno sforzo notevole che ha tenuto impegnati gli uomini (e donne) della AFTRA (American Federation of Television and Radio Actors - Federazione Americana Attori Radiofonici e Televisivi) per quattro settimane negli studi californiani della LucasArts, in modo da poter generare circa 40 personaggi e 8000 linee di testo. Per poterne godere bisogna essere però provvisti di CD-ROM e scheda SounBlaster o compatibile. The Day of the Tentacle è invece Maniac Mansion 2. L'avventura è prevista per PC e CD-ROM (per PC, of course) e riprende in maniera molto divertente la storia del primo Maniac Mansion. Impersonerete tre ragazzini impegnati a salvare il mondo dalla dittatura dei Tentacoli Domestici (due creaturine deficienti e innocue) del Dott. Fred Edison. Il problema non sussisterebbe affatto se i Braccetti viscidi fossero rimasti così com'erano; invece, guarda caso, uno dei due ha pensato bene di farsi un cocktail con gli scarichi del laboratorio del dottore ed è divenuto, di conseguenza, super intelligente. L'unico modo di salvare il mondo dalla terribile dittatura è, almeno a detta del dottore, quello di impedire ai Tentacolini di ingurgitare la brodaglia chimica. Come? Guarda caso il prof. ha sotto mano una nuova macchina del tempo... I tre amici la proveranno, finendo uno nel futuro, in un mondo di umani soggiogati dai Tentacoli, uno nel passato e uno rimanendo nella giusta epoca. Aiutarli a tornare nel presente e, allo stesso tempo, a neutralizzare la minaccia dei Tentacoli Mutanti è solo compito vostro. La grafica del gioco è veramente entusiasmante: è completamente rifatta in stile cartoon e i personaggi sono più "voluminosi" di quelli soliti LucasArts. Ciò rende possibile inserire nel gioco divertenti animazioni, sia per quanto riguarda il gioco in sé che per quanto riguarda le espressioni e le movenze dei vari personaggi. Rimanete sintonizzati per le varie recensioni (al più presto, scadenze permettendo). Farvel.

Alex

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Spectrum HoloByte

MAMMA, L

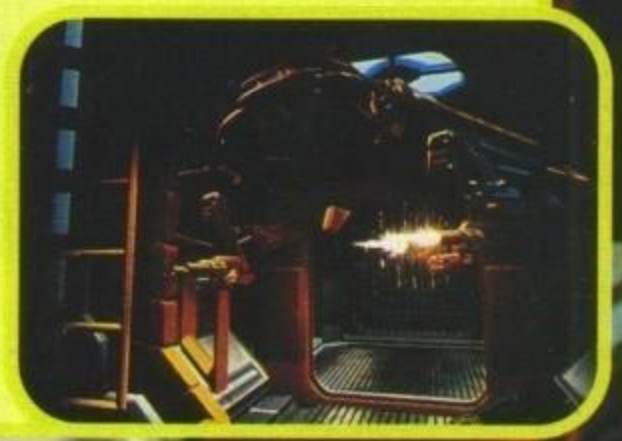
Eggià, la nota Spectrum Holobyte ha deciso di tornare alla grande. Dopo aver deliziato non pochi utenti PC col mostruoso (più o meno in tutti i sensi) Falcon 3.0, sta per arricchire il mercato di altri quattro prodotti quattro che sembrano promettere fuoco e fiamme.

Adesso però non cominciate subito a sbavarvi addosso perché questa è solo una preview e anche piuttosto anticipata, visto che solo uno dei suddetti quattro giochi è praticamente quasi finito e vedrà la luce (e la recensione) probabilmente anche sul prossimo numero. Comunque preferisco non precipitare troppo le cose e descrivere il tutto in ordine di importanza e non di pubblicazione (sapete, sono un po' un sadico, mi piace sentirvi sbavare, eh, eh!).
Cominciamo dal primo titolo: il nome Iron Helix forse non vi dirà assolutamente niente, quello del team dei programmatori (Drew Pictures) probabilmente neanche, mentre la parolina CD-ROM dovrebbe perlomeno farvi sbattere le orecchie dalla curiosità.
Okay, okay, vediamo di chiarire le cose.

IRON HELIX

Iron Helix non è e (molto probabilmente) non sarà uno di quei giochi che vengono realizzati apposta per essere installati su hard disk (seccatura ormai diventata piuttosto comune) e che poi magari vengono riproposti in versione CD-ROM giusto per lucrarci ancora un po' sopra.

Tutt'altro: le intenzioni del team Drew Pictures sono ben più ambiziose: proporre il loro gioco solo in formato CD fregandosene dei comuni dischetti. Scelta coraggiosa? Indubbiamente e per non pochi motivi. In primo luogo perché non si può dire che i lettori di compact disc per PC siano uno standard odierno; il mercato utenti è ancora piccolino e le possibilità di vendita sono quelle che sono: non troppe! L'unico pro è che non



c'è (ancora) pirateria. In secondo luogo perché non si può dire che il mercato CD-ROM abbia soddisfatto le aspettative e, soprattutto, convinto utenti e non che il CD è il futuro dei supporti software. Troppe mezze baggianate proprio su CD si sono altalenate fino adesso, magari con musica da favola e grafica superlativa, ma giocabilità o interazione ridottissima. Personalmente, infatti, devo dire che l'unico gioco fatto apposta per il ben noto dischetto d'ar-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

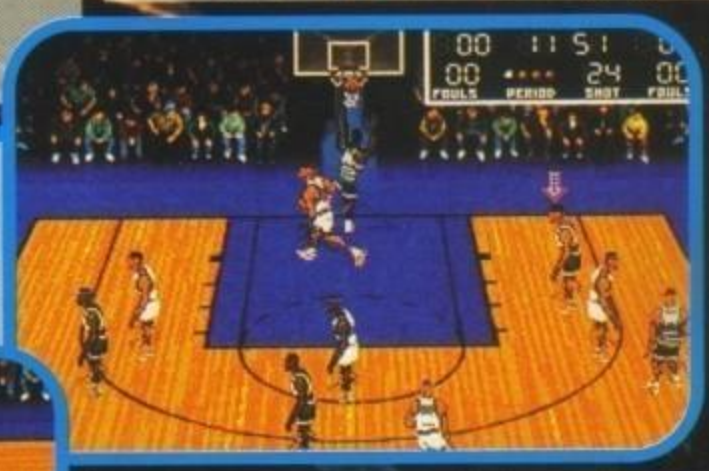
I SPETTRI!

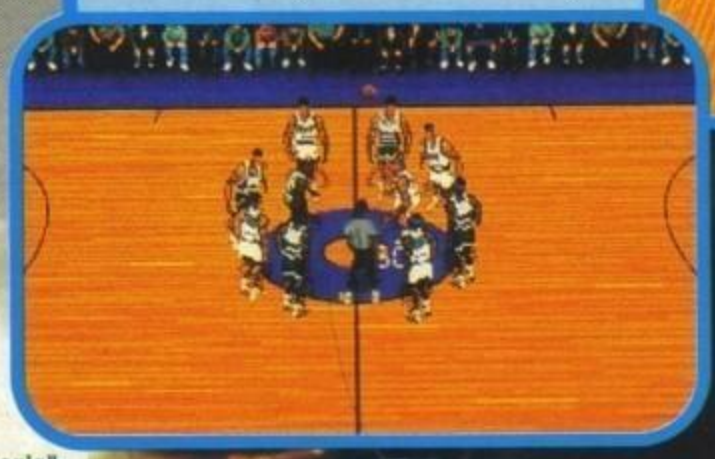
gento, che sia riuscito in qualche modo a convincermi è stato 7th Guest, del quale ci occuperemo in modo definitivo sul prossimo numero.
Ma lasciamo perdere per un attimo questi pregiudizi: ci vuole un gioco che dia l'esempio e Iron Helix potrebbe benissimo essere uno di questi. Bastano un po' di programmatori seri e sensibilizzati dal punto di vista della giocabilità (oltre che dei soliti fattori primari: grafica e sonoro) e il gioco è praticamente fatto. E il team Drew Pictures non sembra certo essere composto da sprovveduti. Prima di tutto perché, assicura la casa, tutti hanno già lavorato in passato con altri giochi interattivi per compact disc. Poi perché proprio per realizzare questo Iron Helix si sono accaparrati Richard Cohen, una delle "menti" dietro agli stupefacenti effetti di Terminator 2. Detto questo non ci resta che descrivere il gioco, che sarà, com'è ovvio aspettarsi da artisti di simile calibro, interamente realizzato in 3D con la ben nota tecnica del texture mapping per il massimo dell'impatto scenico. Vi troverete così ai comandi di una minuscola sonda spaziale dalle svariate capacità all'interno di una enorme nave da battaglia vagamente somigliante a quella di "2001 Odissea nello Spazio". L'ambiente interno sarà ovviamente composto da claustrofobici cunicoli, tenebrosi corridoi, invitanti e misteriose camere, il tutto immerso in una pazzesca atmosfera spaziale carica di tensione. Anche perché vi troverete a lottare contro il tempo alla ricerca delle informazioni necessarie per evitare la costruzione di una terribile arma che potrebbe essere usata contro ogni essere umano, voi incluso.

Dato per scontato che il gioco sarà tecnicamente da capogiro resta solo da vedere se non perderà troppo in velocità o in giocabilità. Ma questo lo sapremo solo tra un po' di mesetti. I (pochi) utenti di PC dotati di CD-ROM dovranno aspettare sicuramente fino a maggio, probabilmente per allora potrebbe essere invece già disponibile una versione, sempre CD, però per Mac.
I giochi che seguono, fortunatamente, sono tutti su dischetto (e ci mancherebbe!) e, per rispetto (visto che il 25esimo anniversario è stato appena festeggiato) cito subito Star Trek: The Next Generation. Sì, avete capito bene: niente a che fare coi vari William Shatner o Leonard Nimoy. Si sta parlando della nuova serie televisiva (che, detto fra noi, non mi sembra sia piaciuta esattamente a tutti: è un po' un brutto colpo vedere dei tizi per vent'anni e poi trovarseli cambiati di punto in bianco), quella che in Italia è stata tradotta come "la nuova generazione". Se dunque siete dei fan più o meno sfegatati delle avventure dove nessun uomo è mai giunto prima (o giù di lì), forse questo è il gioco che fa per voi. Sulla carta sembra che non ci sia niente di diverso dal precedente Star Trek: 25th Anniversary, ma le modifiche e le relative discordanze sono sicuramente ancora in via di sviluppo. Precisiamo, infatti, che l'uscita per PC è prevista non certo per i prossimi due o tre mesi: si parla addirittura del prossimo autunno. Augurandoci quindi che i programmatori impieghino tutto questo tempo per darci un programma coi fiocchi e controfiocchi, vediamo di dare una piccola occhiata al gioco. Dovrete, ovviamente, guidare la vostra Enterprise attraverso galassie e sistemi sconosciuti, vedervela con strane razze aliene, teletrasportarvi su misteriosi pianeti ed esplorarli pian piano e , quando il caso lo richiede, combattere (nello spazio e a terra). Aspettatevi tra l'altro, un po' di sequenze in 3D rotazionale. Il terzo titolo in arrivo per i vostri affamati PC è un bel gioco di basket firmato David Robinson. Il nome completo è David Robinson NBA Action, che sarà prima disponibile per la console a 16bit della Sega (Megadrive). Ma anche qui spuntano i soliti interrogativi: il nome ostenta bella chiara la dicitura "Action", ma tutti sappiamo che ben poca gente è riuscita a tirare fuori un buon arcade da un PC. Certo, adesso che più o meno tutti possiedono un 386 o 486 i problemi di scroll e animazione sono meno sentiti, ma sempre presenti. L'ultimo gioco di basket che ho potuto ammirare è stato NCAA e, non a caso, sul piano arcade valeva piuttosto poco. Niente di strano, dunque, se la Spectrum Holobyte promettono per il loro futuro David Robinson tonnellate di statistiche, migliaia di possibilità di replay, sprite di qualità superba. Sono le cose al giorno d'oggi più facili da realizzare su PC. Quello che voglio vedere è un bel basket arcade, ma mi sa che dovrò aspettare fino a maggio per sapere se i miei dubbi sono infondati o meno.
Il quarto e ultimo titolo ha un nome chilometrico, National Lampoon's Chessmeister 5 Billion and 1, ma i più avranno intuito di che si tratta: di un nuovo gioco di scacchi. Prima di voltare subito pagina aspettate almeno che vi spieghi! Le intenzioni sono quelle di fare un nuovo Battlechess, tecnicamente molto più bello, molto più umoristico e, soprattutto più abile nel giocare (i pochi scacchisti seri che hanno provato Battlechess come si deve l'hanno capito subito: come gioco di scacchi in se e per sé valeva ben poco). Come al solito viene promessa una supergrafica in 3D con tonnellate di animazioni ultrarealistiche ma a ben guardare le foto l'impressione è davvero ottima. Ci sono persino dei tocchi di classe come le figure dei giocatori sullo sfondo (se quel seno femminile non vi dice niente avete bisogno di un paio di occhiali... o di uno psichiatra). E quando i programmatori cominciano a pensare ai tocchi di classe generalmente vuol dire che tutto le cose importanti sono già finite! Infatti il gioco dovrebbe essere pronto al più tardi per aprile e dovrebbe essere ambito anche dagli scacchisti più seri visto che sarà presente un modo "normale" per avere il caro vecchio set tradizionale di pezzi senza troppo umorismo intorno. L'unico neo finora sembra quello della visuale in 3D, un po' troppo ribassata per dare una buona visione di gioco, ma ne riparleremo nella futura recensione...

G.B.

DAVID ROBINSON NBA ACTION



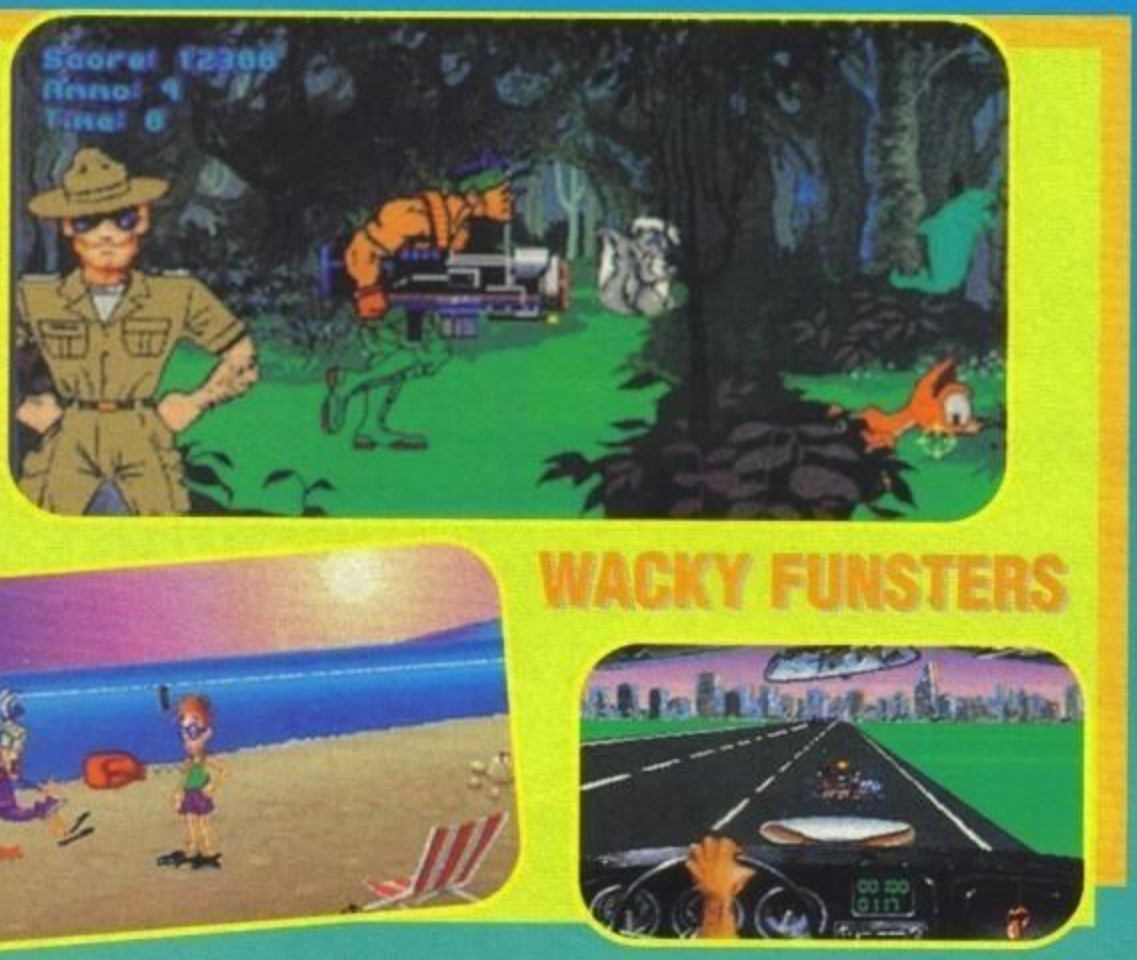


CHESSMEISTER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



WACKY FUNSTERS

TSUNAMI CHI SONO CO

Udite, udite! Un nuovo team di programmatori sta per calcare le scene del software per PC, e sembra proprio gente che non vuole certo fare la figura dei novellini. Ne vedremo delle belle dunque!

Anche perché di nuovo c'è soprattutto il nome, ma la maggior parte dei componenti del gruppo ha già la sua brava esperienza sul PC. Un nome per tutti? Mi è saltato subito all'occhio quello di Jim Waals, già autore dei vari Police Quest della Sierra on Line. Chiarito quindi che questi "novellini" tanto inesperti non sono, veniamo al software di prossima produzione. Il primo titolo è Ringworld - Revenge of the Patriarch, ispirato ai bestseller di Larry Niven (nessuna parentela conosciuta col noto attore di nome David: un raccomandato in meno!) della serie Ringworld. Se siete tra quelli che, come me, non hanno mai sentito in vita loro nessuno dei due nomi, benvenuti tra noi e preparatevi a sentire una storia assurda fatta di razze in competizione. Allora, c'era una volta... come? In duecento pagine pubblicitarie non c'è un cavolo di trama? Non c'è più religione... Vabbè! Leggiucchiando qua e là si intuisce qualcosa a proposito di un tizio di razza Kzin (una sorta di uomo-leone) in cerca di vendetta contro un oscuro patriarca pazzo che pare gli abbia soffiato il trono. Fin qui una storia originalissima, ma bisogna contare che costui si fa aiutare da un mercenario e da un giovane ingegnere (o meccanico, o ingegnere meccanico) esponente del gentil sesso (era ora!) e che solo loro tre, entrando nel Ringworld, un mondo di immense proporzioni custode di incredibili segreti, potranno salvare il loro pianete da una tragica guerra che vedrebbe le razze padrone distruggersi a vicenda. Lo stile di gioco (l'avevate intuito) è il ben noto arcade adventure grafico pilotato via mouse, con la non indifferente possibilità di poter pilotare non uno ma tre personaggi (e anche, a quanto sembra, di poterli dividere temporaneamente). Non che sia una cosa nuova, intendiamoci. Già in Indy & the Fate of Atlantis (Lucasfilm) ne pilotavate due e in Amazon (della Access) dopo un po' di avventure in solitario ci si ritrovava in tre. Se poi proprio volessimo si potrebbe citare Gobliiins ma mi sembra inutile, trattandosi di una gestione dei personaggi molto diversa. Che dire, dunque? Aspettiamo tutti con curiosità questa prima fatica della Tsunami, che dovrebbe essere praticamente pronta nell'attimo spaccato in cui leggete questa parola. Giusto per curiosità vi anticipiamo qualcosa sulla configurazione necessaria: un 386 SX o superiore con 640K RAM, grafica VGA a 256 colori (ormai è lo standard, e foto comunque promettono parecchio bene e il demo inviatoci pure), mouse consigliato come pure una buona scheda sonora (scelta sempre tra le solite tre (Adlib, Soundblaster e Roland). Una curiosità: il gioco, stranamente, non supporta la MCGA che pure permette di visualizzare il modo 320x200 a 256 colori. Stranezze della Tsunami.

Completamente diverso, invece, il secondo gioco della lista. Wacky Funsters, anche lui disponibile più o meno nel giro di questi due o tre minuti, vuole dimostrare che alla Tsunami non manca il senso dell'umorismo. Trattasi di una raccolta di vecchi classici ampiamente riveduti e corretti nonché corredati di una notevole dose di humour ridanciano e talvolta gratuito. Originalità zero, dunque, ma divertimento quasi garantito sui vostri tetri e seriosi PC compatibili. I sotto-giochi sono ben cinque, anzi cinque e mezzo perché uno di essi può essere diversificato scegliendo tra due protagonisti. Abbiamo infatti una sorta di Operation Wolf demenziale che, a seconda dell'assassino di turno (Blambo, un Rambo riveduto e corretto, o Rambi, il ben noto cerbiatto di Disney in versione "viammazzotutti") permette di sterminare gli esponenti dell'altra razza. Ovvero, se siete il cerbiatto, giù piombo sugli uomini e viceversa. Abbiamo poi il Ping,

RINGWORLD

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

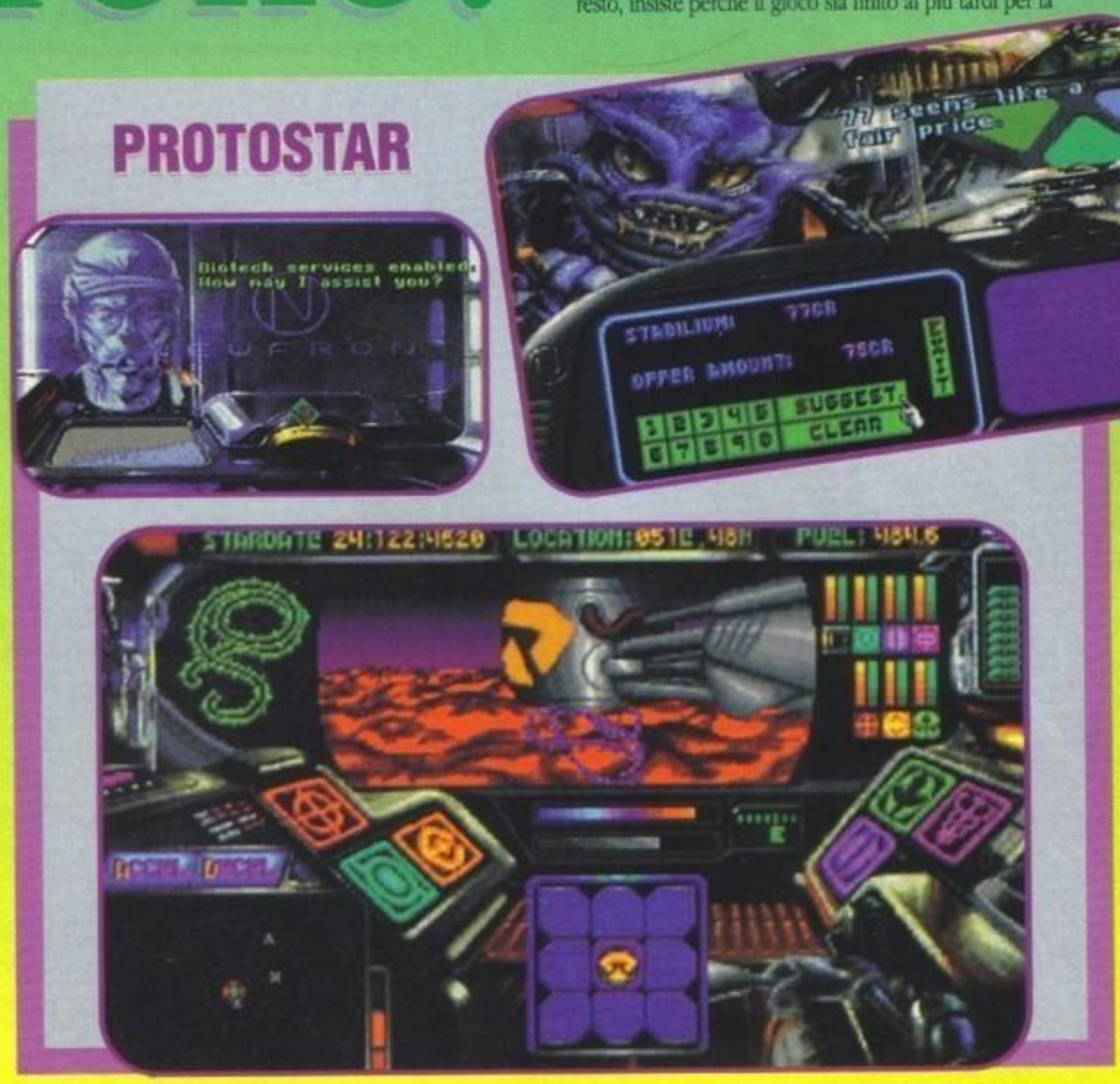
http://www.oldgamesitalia.net/

novella versione del classico Pong, presumibilmente arricchito di qualche variante come le palle multiple. Steroids, invece, vorrebbe inizialmente farvi riflettere sugli atleti che si gonfiano di steroidi anabolizzanti e poi si rivela una scopiazzatura di Asteroids.

Ben più interessante appare Big Guys with Muscles, una sorta di picchiaduro demenziale con armi e botte tutte da ridere e con un piccoletto emaciato che se la deve vedere coi peggiori bulli della spiaggia. Chiude la serie, propio adesso che si parla di nuovo codice della strada e di prudenza al volante, Roadkill, il nuovo gioco di splatter automobilistico: divertitevi ad investire e spiaccicare gli animali che vi ostacolano il tragitto e poi resettate pure. Contenti? E ora che abbiamo finito di descrivere Wacky Funsters, passiamo al penultimo titolo della prossima produzione Tsunami. La realizzazione è in mano al vecchio marpione Jim Waals e quindi non poteva che essere un gioco poliziesco. Il nome, Blue Force, promette bene, la storia pure ("tuo padre era uno sbirro, il migliore in circolazione: non avevi scelta e non la volevi neanche. La forza delle "divise blu" è il tuo destino!"). Chiusa l'originalissima parentesi d'introduzione, veniamo ai "numeri" di questa prossima uscita. Dato per scontato che Jim Waals vorrà sicuramente non essere da meno del "suo" Police Quest 3, ci aspettiamo tutti qualcosa di estremamente vicino alla vita del poliziotto (basta che non si mangi il rancio della mensa sotto casa). Tecnicamente parlando era scontato l'uso intensivo di grafica con scenari e animazioni digitalizzate (c'erano anche in PQ3), ma forse stavolta il caro vecchio Jim riuscirà a staccarsi dall'assoluta rettilineità di tutte le produzioni Sierra. Glielo auguriamo di tutto cuore, anche se il tempo che gli rimane per lavorare è un po' poco. Giusto un paio di mesi, non di più. La casa, del resto, insiste perché il gioco sia finito al più tardi per la fine della primavera. Ed è come se Jim stesse lavorando con una pistola puntata alla tempia. Quindi, cari utenti di PC dotati di VGA 256 colori, abbiate ancora un po' di pazienza.

MEDIA? STORO?

Passiamo invece all'ultimo prodotto: Protostar - War on the Frontier. Si tratterà di un gioco di ruolo spaziale di sicuro impatto ed interesse (le foto già adesso parlano abbastanza chiaro) dotato, a quanto si dice, di uno scenario piuttosto vasto pieno di sorprese ed emozioni. La storia vi vedrebbe nei panni di un guerriero accusato di tradimento dai suoi stessi compagni e costretto, per discolparsi, a prestare servizio volontario alla frontiera della galassia, un posto ben poco raccomandabile. Ma voi, non contenti del vostro destino, vi impegnerete a ricostruire gli eventi come ben sapete che sono andati per provare la vostra innocenza ed avere la vostra vendetta. la sfida è aperta, la sfida è vostra. Comincerete dunque da soli, ma potrete trovate dei compagni di sventura di 15 razze diverse con cui dividere ansie, timori, peregrinazioni e lotte. Tra le tante cose sembra siano disponibili combattimenti tradizionali tra personaggi, come pure combattimenti spaziali in 3D realistico. L'hardware richiesto, forse, non sarà accessibile a tutti, ma almeno questo fa ben sperare per la complessità del gioco. Sarà necessario infatti almeno un 386 a 25 MHz con 1 Mega di RAM, DOS 5 e un hard disk capace. Non correte troppo, comunque: avete tempo fino alla prossima estate per prendervi tutto il necessario. Il gioco è ancora lungi dall'essere finito... Concludendo, forse la varietà di programmi offerti vi sembrerà un po' scarsa poiché, escludendo Wacky Funster, gli altri tre giochi, constatate le dovute differenze di veste ed ambientazione, sono più o meno tutti dello stesso genere: adventure. Che sia un limite nelle capacità di programmazione della Tsunami? O semplicemente una fissazione sul genere? Non direi, anzi ritengo che abbiano giustamente scelto il sistema più veloce per riscuotere il successo che ritengono di meritarsi col minimo della fatica. In futuro, una volta affermati (così almeno loro sperano) potranno anche cercare di diversificare i loro obiettivi. Intanto cominciate ad aspettare e magari a mettere da parte qualche soldarello. Prima di chiudere non mi rimane che precisare un'ultima cosa: tutti e quattro i giochi saranno distribuiti dall'Accolade. Ok, ho finito. G.B.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

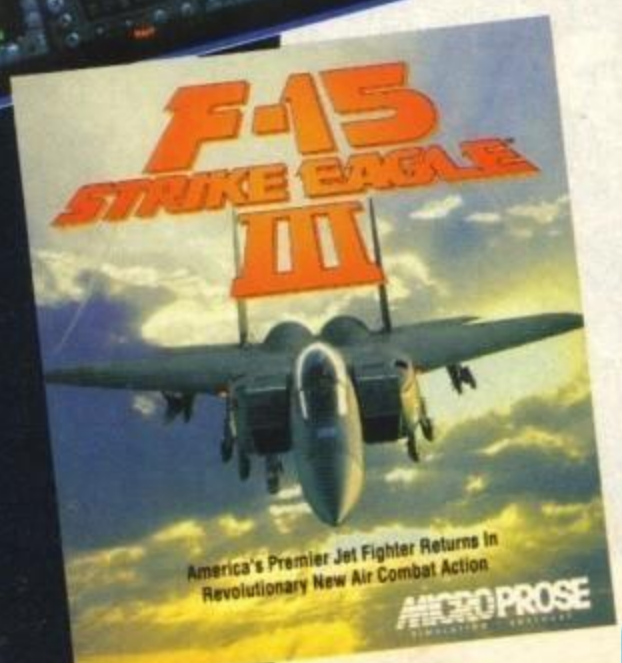
F-15 STRIKE EAGLE™ III

MANUALISTICA IN ITALIANO

QUALITÀ LEADER GARANTITA

PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE: VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 640K, DISCO RIGIDO, DOS 5.0. RACCOMANDATO: JOYSTICK. SUPPORTA: AdLib, Roland.

LIT. 109.900



L'AQUILA È TORNATA
ED È UN PREDATORE VELOCE E POTENTE...

IL N°1 DEI CACCIA AMERICANI RITORNA IN UNA NUOVA STRAORDINARIA AZIONE DI COMBATTIMENTO!

INFILATI NELL'ABITACOLO DELL'F-15 STRIKE EAGLE: È UN'ESPERIENZA COSÌ SORPRENDENTE CHE RIMARRAI SENZA FIATO!

- RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI VISUALIZZAZIONE CHE COMBINA POLIGONI TRIDIMENSIONALI A SPRITE DISEGNATI PER OTTENERE IL MASSIMO DEGLI EFFETTI E DEL REALISMO.
- SPETTACOLARE OPZIONE DI GIOCO A DUE.
- SCONVOLGENTE GIOCABILITÀ. UNA SFIDA IMPOSSIBILE PERSINO PER I PIÙ ESPERTI PILOTI DI F-15!

© 1992 MICROPROSE LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Forse la conoscerete bene in pochi poiché è una di quelle case che si è fissata su di un genere ed è andata avanti per anni solo su quello con poche o nulle variazioni sul tema. Con questo però si può star certi di una cosa: il suo campo lo conosce piuttosto

MI CHIAMO TECH! SIR TECH! PER SERVIRVI!

Allora amici ruolisti, se volete qualche credenziale in più sappiate che la Sir-Tech vi ha deliziati per anni con la serie Wizardry, ormai arrivata al settimo episodio (sottotitolato Crusaders of the Dark Savant) e finalmente immersa nello splendore dei 256 colori della VGA e dotata di caratteristiche moderne come la mappa automatica.

E il primo loro nuovo prodotto è di uscita pressoché imminente (si parla solo di marzo) ed è ispirato al miglior gioco di ruolo da tavolo del momento in Germania (Das Scharze Auge!, che non è il soprannome del grande Arnie, ma è l'equivalente di The Black Age, "L'epoca oscura"). Il nome del programma, però, sarà completamente diverso: Realms of Arkania. Il demo speditoci era piuttosto interessante e dobbiamo già dire che il gioco finito ricorderà non poco Might & Magic 3 e il suo seguito Clouds of Xeen della New World Computing (vuoi per stile grafico, vuoi per la disposizione delle icone). L'unica cosa che lo discosterà nettamente dai giochi di ruolo in 3D in soggettiva saranno i combattimenti, rigorosamente in isometrico, con sprite disegnati però piuttosto bene. Per il resto qualche "numero" dovrebbe bastare a rendervi l'idea della possenza di questo gioco. Le caratteristiche dei personaggi, ad esempio, saranno piuttosto nutrite: una cinquantina e le sole razze disponibili sono già la bellezza di dodici. Il numero di persone ospitabili all'interno del party, invece, è classico (sei), ma il bello è che questo si può dividere a piacimento in gruppi più piccoli per permettervi un po' di avventure separate in quasi-contemporanea e poi può essere riformato una volta che vi siete stancati (o che tenere tutti separati non serve più).

Altri numeri? Circa 200 magie di cui 85 dotate di uno specifico effetto grafico, più di 240 oggetti tra armi, armature e altro, tutti con la rispettiva icona grafica. Lo scenario, poi, dovrebbe essere piuttosto grande: 70 locazioni, tra città, villaggi e dungeon, tutti rigorosamente in 3D, e tutti popolati da NPC, che tirano avanti per la loro strada indipendentemente da quello che voi fate, e con cui talvolta è necessario interagire per ottenere preziose informazioni.

Che ne dite? A parte qualche dubbio sull'effettiva fattura dei combattimenti che, dimenticavo di dirlo (saranno divisi in fasi e con un tempo limitato per la scelta delle azioni) e sulla velocità di gioco in generale, sembra che ci sarà da divertirsi. Ci rivediamo a marzo per la recensione!

Per la prossima estate, invece, dovrebbe essere disponibile un altro gioco di ruolo, stavolta di ambientazione fantascientifica e, sottolinea la casa, con spiccate caratteristiche manageriali. Il nome sarà Ambush e, purtroppo le nostre uniche informazioni sono quelle che sono: niente foto, niente demo (salvo arrivi dell'ultimo secondo), solo un po' di paginette dattiloscritte. Da cui risulta che (cosa non da poco) la combinazione di elementi manageriali col filone RPG dovrebbero assicurare uno svolgimento del gioco tutt'altro che lineare. Comunque la sezione ruolistica farà sempre la parte del leone, con combattimenti in tempo REALE, anche multipli, controllo di otto personaggi giocanti, una valanga di statistiche e altra roba ancora. La visuale sarà sia in prospettiva isometrica (tipo The Summoning) sia in prima persona (vedi Might & Magic), ma il gioco includerà anche sequenze in 3D di stampo cinematografico. Una delle caratteristiche più spiritose sembra sia la possibilità di indebolire economicamente il nemico saccheggiando le sue basi. Se poi avete qualche dubbio sulla longevità, cinquanta scenari di gioco dovrebbero essere una garanzia. Questo è tutto. Altre informazioni appena le avremo!

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NESSUNO RIESCE A BATTERE GUNDAM!

No, non prendetemi per pazzo, ma finalmente i miei sogni sono stati esauditi, volete sapere di cosa sto parlando? Continuate a leggere e gioirete con me...

Ebbene sì, tempo fa è apparsa la notizia e finalmente ora posso, con mio immenso piacere, parlarvi di questo Ultrabots (il nome europeo sarà probabilmente diverso, ma il gioco no!).
Conoscerete sicuramente Gundam (non potete non conoscerlo) o Robotech, due serie televisive che narravano le gesta di alcuni intrepidi piloti impegnati a combattere con dei giganteschi, fantastici e cattivissimi robot armati di tutto punto.
Bene, avete presente ora il piacere che un uomo qualsiasi potrebbe provare andando in giro con queste gigantesche macchine nuclearizzando tutto ciò che gli capita (Domanda: "Che c'hai un millino?". Risposta: Splat!)? Ok, pensate ora al vostro (e nostro) amato pianetino Terra, timido e indifeso, con un buco dell'ozono sempre più grande e una popolazione sempre più piccola; perché sempre più piccola? Semplice, si dà il caso che i terrestri, notoriamente la razza animale più sfigata dell'intero mondo videoludico, ricevano una visita da una gigantesca nave spaziale aliena pilotata da forme di intelligenza artificiali le quali, una volta entrate nel sistema solare, decidono di atterrare sul pianeta Terra precedentemente catalogato come ideale per l'insediamento di una colonia aliena; fin qui niente di male, uomini e alieni avrebbero potuto vivere insieme pacificamente, ma la proverbiale fortuna umana si fece ancora una volta sentire: appena la nave spaziale toccò la superficie un giornalista della CNN cominciò a fare domande, domande, domande e ancora domande anche il computer di bordo si incavolò non poco e decise di attivare circa un centinaio di robot, giganteschi, cattivi e autopilotati (avete presente i Trasformer?), una sola direttiva: "sradicare le forme di vita non compatibili (in pratica antipatiche!)".
I robot cominciarono quindi un'opera di distruzione senza precedenti nuclearizzando sistematicamente tutto ciò che era presente sul loro cammino; case, auto, redazioni della concorrenza, niente fu risparmiato, bisognava trovare una soluzione, drastica, veloce e, ovviamente, cattiva!
I supereroi erano tutti occupati, Lobo era andato ormai in pensione dopo aver avuto una discussione alquanto vivace con Babbo Natale (chi conosce questo fantastico fumetto della DC Comics sa cosa intendo!) e quindi i poveri esseri umani decisero di riporre tutte le loro speranze in un commando di Robot comandati da esseri umani: gli ULTRABOTS (ta-dah!).
Ok, all'inizio non nego che qualche problema effettivamente c'era, i parcheggi erano già insufficienti per le automobili, figuriamoci per i robot. Ad ogni modo quando questi problemi furono superati...fine prima parte, non posso certo svelarvi tutto in quella che in fondo è solo una preview!
Per ciò che riguarda il gioco vero e proprio,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dopo aver appurato che in Ultrabots il vostro scopo sarà combattere usando una delle sopracitate meraviglie della tecnologia, vi posso dire che bisognerà sviluppare innanzitutto una propria strategia di attacco e, solo successivamente, balzare nel cockpit e lanciarvi nella battaglia vera e propria sfoderando tutta l'abilità acquisita giocando a Mechwarrior (un vecchio gioco dell'Activision).

Da quello che ho potuto vedere del gioco ci troviamo infatti di fronte a una versione riveduta e corretta del sopracitato lavoro, avrete la possibilità di guidare un sacco di robot ognuno con le proprie armi e caratteristiche che spaziano dall'altezza alla velocità passando per potenza di fuoco e molto, molto altro.

Tutto il gioco gode di un'ottima grafica e i programmatori promettono che Ultrabots sarà stracolmo di grafica in ray-tracing, effetti sonori digitalizzati (anche se non mi è molto chiaro come possano digitalizzare il rumore di un Mech!) e musica allo stato dell'arte.

Il cockpit di ogni Mech permetterà, tramite un monitor dedicato, di avere una visuale dal missile, dal nemico ecc. (naturalmente non mancheranno i sensori ottici per combattere di notte).

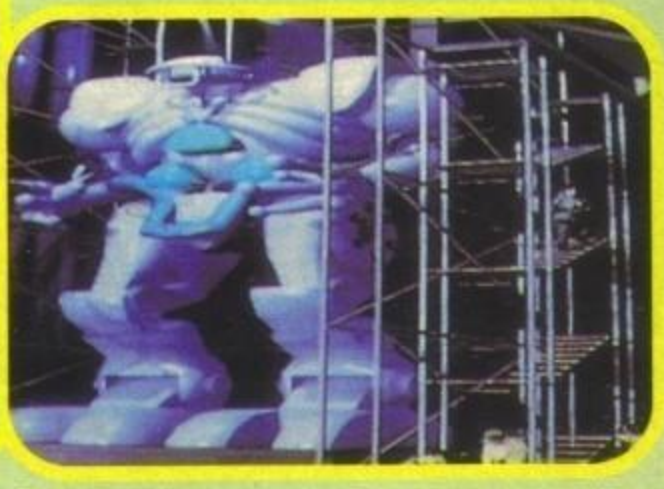
Una domanda è comunque lecita: su che computer girerà tutto questo popo' di roba? A dire il vero ho i miei dubbi che il suddetto giri su un computer inferiore a un 386 40 MHZ (meglio 486 comunque!), ma la speranza, si sa, è l'ultima a morire...

Per ora questo è tutto quello che posso dirvi, abbiate pazienza e quando avremo qualche ulteriore notizia non tarderemo a comunicarvela.

Approfitto di quelle righe che ancora mi rimangono per parlare brevemente degli altri titoli Electronic Arts presentati allo show. E Cominciamo con Seal Team, un'interessante simulazione bellica che potremmo brevemente definire come un incrocio fra Laser Squad e Hunter; si tratta cioè di preparare e guidare una squadriglia di combattenti scelti che si muoverà all'interno di un mondo tridimensionalmente generato. Max, che l'ha visto, m'ha assicurato una qualità tecnica non indifferente e un ottimo realismo, l'uscita è prevista nel corso di questa prossima primavera.

E' quindi il turno di Syndacate, il nuovo e sensazionale impegno targato Bullfrog (del quale dovreste finalmente trovare l'intervista sul prossimo numero). Da quanto m'è stato riferito, oltre alla consueta visuale isometrica in stile Populous non mancheranno un sacco di animazioni in rendering veramente spettacolari. L'uscita è comunque al momento annunciata per Aprile, più probabilmente Maggio. Cos'altro manca?... Beh, Michael Jordan, di cui però ci occupiamo nella pagine seguente, di Desert Strike abbiamo già detto il numero scorso... Rimarrebbero Millenium e Origin, della prima dovreste aver già letto due ampie preview al riguardo, per la seconda invece vi rimandiamo al prossimo numero (e naturalmente alla recensione di Underworld II poco più avanti nella rivista)... Come dite? Volete sapere di Strike Commander? Ok. "Max, com'era Strike Commander?" - " Il meglio!". Più di così... ne riparliamo a Marzo, che poi è fra soli ventotto giorni.

Stefano "BDM" Petrullo



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA L' ITALIA

OFFERTA SPECIALE NEWEL 1993
COMMODORE AMIGA 500

Garanzia Commodore Italia
Drive 31/2 - 512K RAM
Mouse, Alimentatore

L. 365.000

A-TONCE 286

Emulatore 286 per Amiga 500: lo trasforma in un Pc 286

L. 165.000

A-TONCE 286 PLUS

Versione Turbo 16 Mhz
Trasforma l'Amiga 500/2000 in un vero Pc

L. 285.000

INTERFACCIA MIDI PROFESSIONALE

Inn - Out - Trhu
per tutti gli Amiga

L. 29.000

DELUXE PAINT IV

Ultima versione 4.1 tutta in Italiano. Novità per tutti gli Amiga

L. 119.000

OFFERTA !
STAMPANTE COMMODORE M-1270

Per Amiga e Pc-Dos
(Silenziosissima stampante a getto d'inchiostro)

L. 210.000

QUESTI SONO SOLO ALCUNI ESEMPI DEI NOSTRI NUOVI PREZZI !!!

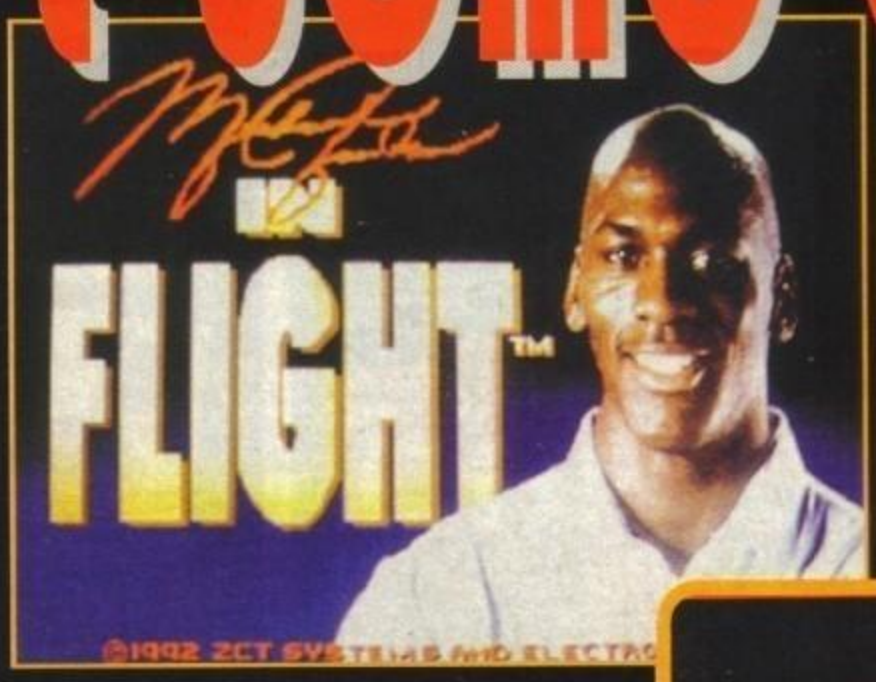
NUOVE OFFERTE PER AMIGA 600 - 1200 - 4000

Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia. PREZZI IVA ESCLUSA.

http://www.oldgamesitalia.net/
Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'UOMO CON LE ALI



E' un uccello? No, è un aereo! No, é SuperMan (quale dei quattro?)! Ma cosa dite, queste é Michael Jordan in Flight.

Il nuovo gioco della Electronic Arts pare sia destinato a sconvolgere il mondo videoludico; si tratta di un simulatore totale di basketball che promette di spremere il PC fino all'ultimo MHz.

Come è facile intuire, il tutto sarà imperniato sul grande campione Michael Jordan, che tra l'altro ha anche aiutato i programmatori durante il design del gioco, e non solo questo, come vedremo.

Tanto per farvi sbavare un po', vi posso dire che la grafica sarà in Super VGA (quindi 640x480 a 256 colori) e userà una nuova tecnica denominata Video-Sim in grado di gestire un'animazione in full motion video.

Tutti i movimenti di Michael sono stati digitalizzati alla perfezione, potrete quindi vederlo fare ciò che avete sempre visto in televisione; la camminata, i salti, le schiacciate del vostro idolo sono identiche alla realtà e indubbiamente faranno cadere la mascella a tutti i maniaci della pallacanestro (a proposito, spegnete Telepiù+2 e concentratevi su quello che state leggendo).

I soliti mal fidati staranno esclamando che tutto ciò sa di già visto e sentito, invece é qui che casca l'asino (chi mi ha chiamato? NdBDM); alla Electronic Arts non sono proprio degli sprovveduti, infatti hanno inserito tanti di quei particolari che il paragone con altri giochi di questo genere diventerà inesistente.

Potrete infatti usare mosse difensive, offensive, impostando un'infinità di azioni possibili solo grazie al sistema grafico tridimensionale così perfetto che vi farà rimpiangere ben poco un vero campo di basket.

Tutti i giocatori che utilizzerete avranno differenti attributi e abilità come la potenza di tiro, la velocità, l'agilità, la stamina, l'aggressività e via dicendo.

Grazie alla eccezionale risoluzione grafica e ai colori presenti su schermo, Michael Jordan in Flight risulterà in tutto e per tutto simile alla realtà e darà le stesse sensazione dei migliori simulatori di volo dell'ultima generazione.

Se siete dei maniaci delle visuali esterne, questo gioco fa proprio per voi, pensate che avrete a disposizione un mucchio di cameraman che immortaleranno le vostre azioni da tutte le angolazioni possibili e immaginabili, mantenendo sempre una perfetta prospettiva e un'eccellente visuale dell'area di gioco.

Non mancheranno quindi i replay e tutta una serie di effetti sonori digitalizzati da farvi balzare sulla sedia in preda ad attacchi epilettici (che ultimamente paiono andare di moda).

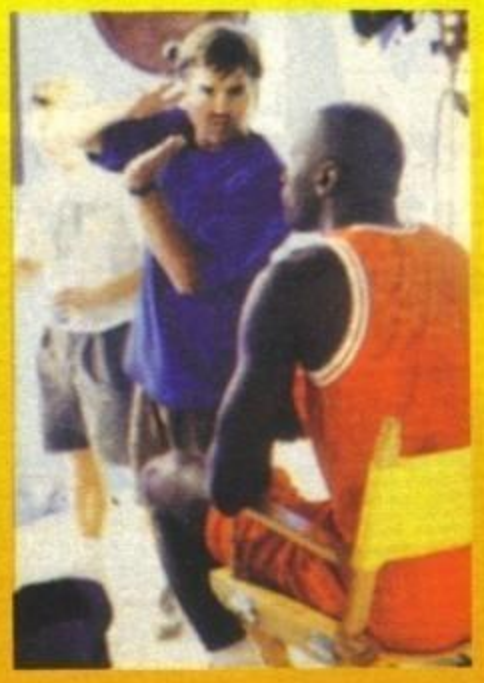
Se siete poi dei narcisisti inguaribili, sedete e prendetevi una bella camomilla, il perché è presto detto: in Michael Jordan avrete un fantastico laboratorio in cui creare degli autentici filmati con le vostre migliori azioni. Proprio usando questo "video-edit lab" potrete gustarvi appieno le potenzialità della prospettiva tridimensionale e dell'animazione di Michael Jordan stesso.

Se tutto quello promesso dalla Electronic Arts verrà mantenuto nella versione finale del gioco, probabilmente avremmo tra le mani il programma che segnerà l'inizio di una nuova era nei simulatori sportivi.

Immagino che adesso vorrete sapere quando potrete metterci le mani sopra, beh, mi dispiace per voi ma dovrete attendere almeno la fine di marzo, almeno...

Mirko "TMB" Marangon

***Due immagini tratte durante le fasi di ripresa di Air Jordan in azione...**

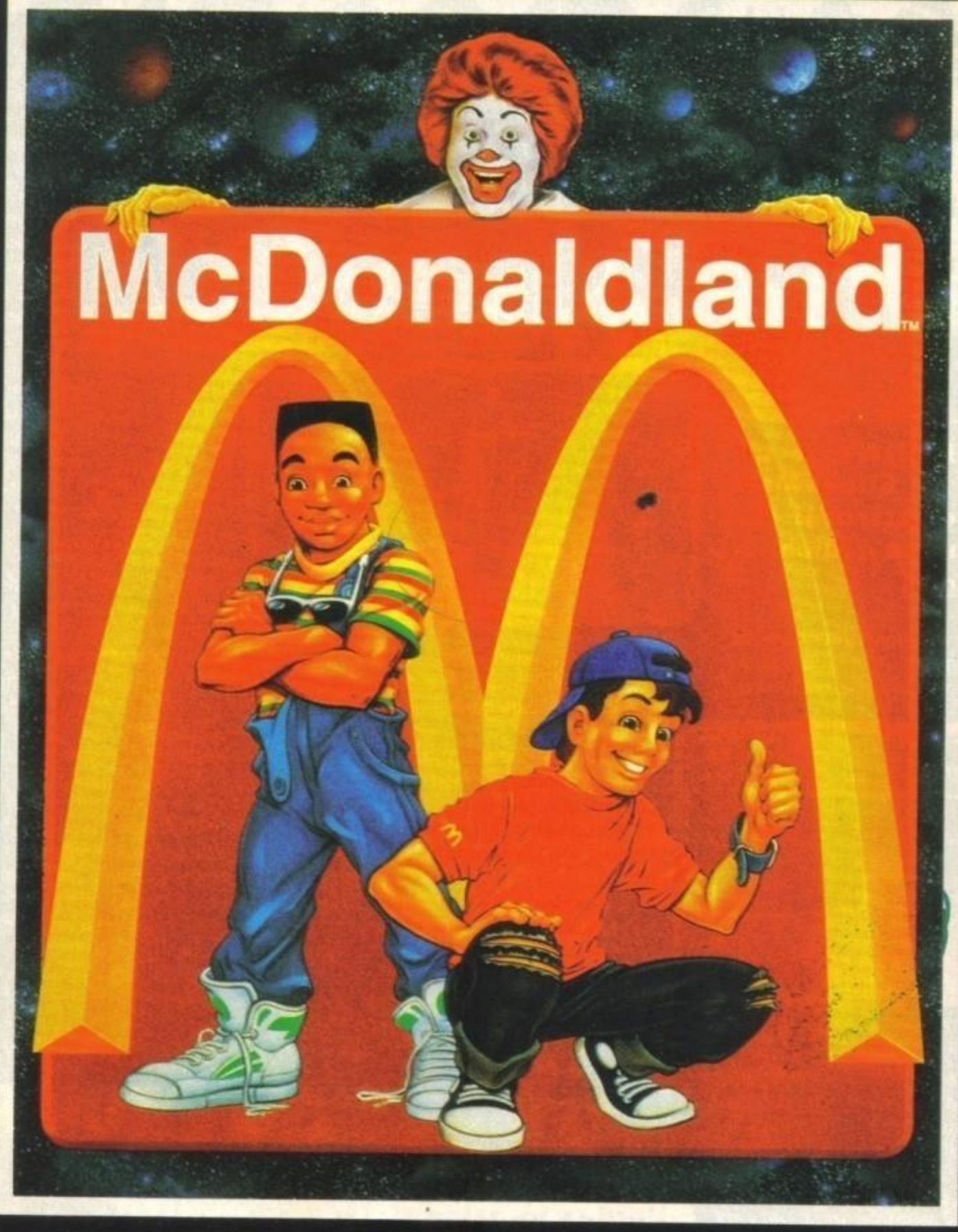


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENTRA NEL FANTASTICO MONDO DI...



C64 C	L. 29.900
C64 D	L. 29.900
AMIGA	L. 49.900
PC	L. 49.900

Fai la conoscenza dei M.C. Kids, ovvero di Mick e Mack... i ragazzi più birbanti di McDonaldland. Ora che HAMBURGLAR se l'è data a gambe portandosi dietro la borsa magica di Ronald, i M.C. Kids hanno bisogno di te per scovarlo! Dovrai muoverti velocemente per schivare brutti ceffi quali GOFERIT e I PSYCHO, risolvere indovinelli ed esplorare i livelli segreti di McDonaldland.

Virgin GAMES

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

MAXI TRICKS

Le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni vanno inviate e XENIA EDIZIONI - TGM MAXI TRICKS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

Questo mese sarò estremamente rapido: una lista di codici, la prima parte della soluzione di Sherlock Holmes e quelle complete di Rex Nebular e Dragon's Lair III. Saluto quindi Diego Calugi che mi ero dimenticato di ricordare per il trucco di Ultima VII, il camello volante Kabubi per quella di Quest For Glory II (arrivata a dire il vero la scorsa estate e non so come saltata fuori solo adesso....), Gabriele Pizzinardi e anche Marco Jaculli per quella di Myth (che ho ritrovato in fondo ad un cassetto, tutti i miei buoni propositi sull'ordine continuano ad essere rimandati di mese in mese).

Ok, si può cominciare.

BILL'S TOMATO GAME

Dite la verità che vi siete sbafati tutto il ketchup contenuto dentro la confezione di Bill's Tomato Game! E adesso magari volete anche che vi sveli tutti i codici dell'ultima fatica cerebrale Psygnosis? Ok, per questa volta passi... P.S. Un ringraziamento particolare a Lillo Gianluca, Raimondi Raffaele, Bordiere Paolo e a me medesimo (TMB) per averli coraggiosamente ribattuti!

THEME 1:
Level 1 ZUCKON
Level 2 BEITAR
Level 3 GLOANON
Level 4 TOIKAL
Level 5 MOINNAN
Level 6 BIOGGUN
Level 7 MIFKFT
Level 8 PLEECKFN
Level 9 ZAIPPUN
Level10 MFFGGEN

THEME 2:
Level 1 SAMUG
Level 2 TAIDDAT
Level 3 PLOULLET
Level 4 PLACKIN
Level 5 GEEDDOM
Level 6 TOAPET
Level 7 VOOVIT
Level 8 BEAMAL
Level 9 CLYBBAT
Level10 TOUGGAT

THEME 3:
Level 1 BOOSSIT
Level 2 BIGOM
Level 3 ZAITTER
Level 4 GLEFGGET
Level 5 DROULLIN
Level 6 SLOMON
Level 7 BIEFIT
Level 8 PLIEBUG
Level 9 CLOIBBAR
Level10 PAINNUN

THEME 4:
Level 1 BYMER
Level 2 SLOOTTOG
Level 3 PIOTTAN
Level 4 GOOSSOM
Level 5 PONNER
Level 6 PONNER
Level 7 WOONA
Level 8 SOSSAR
Level 9 WYFIN
Level10 MIOVOM

THEME 5:
Level 1 DROADDUN
Level 2 BOUGGON
Level 3 DREEBBUN
Level 4 NAIPIT
Level 5 WIVUGLIN
Level 6 GALLAT
Level 7 GIOVAN
Level 8 MOPPIT
Level 9 SLAIGGAL
Level10 FLOUTIUL

THEME 6:
Level 1 WOICKAT
Level 2 TEPPET
Level 3 GOUVUN
Level 4 VOSSUN
Level 5 CLOAVAL
Level 6 PANNOG
Level 7 MOONUN
Level 8 FLIOMIN
Level 9 CLAVET
Level10 SLIAMIT

THEME 7:
Level 1 FLEAFOL
Level 2 NYDDIN
Level 3 PLIOPAR
Level 4 DREGIT
Level 5 PLIVAT
Level 6 GEGGOG
Level 7 FLAINNOL
Level 8 FLAGOL
Level 9 DRIVOL
Level10 NIEVON

THEME 8:
Level 1 GLUGGAR
Level 2 FLUPPEL
Level 3 FLOOKAR
Level 4 NOUDDUN
Level 5 VEAPOL
Level 6 SLELLEL
Level 7 SLOIPER
Level 8 TOOMET
Level 9 MYSSEL
Level10 BAIBBEN

THEME 9:
Level 1 GLEEKIN
Level 2 DRAIMUL
Level 3 GLIOKOL
Level 4 SIAGAT
Level 5 NESSENL
Level 6 CLIBBEL
Level 7 VUKUN
Level 8 PIPPON
Level 9 SLEAPOM
Level10 ZOOLLIT

THEME 10:
Level 1 WOGEL
Level 2 GAICKOG
Level 3 CLOUTTIN
Level 4 FLISSET
Level 5 PLOLLON
Level 6 MUMON
Level 7 ZOADDET
Level 8 GOAFAR
Level 9 SOAFEN
Level10 PIEPIN

THE HUMANS

Ed ecco a voi ancora un po' di codici, questa volta per The Humans (non chiedetemi di quali livelli perché nel Fax del Krusos Group non c'era scritto). DARWING - WAR WAR WAR - THE KITCHEN - COOKIE - PAYDAY - BONUS - VISION - ISOLATION - TECHNOPHOBE - CARLOS - MILESTONE - CJ - PARK VIEW - BOUNCING - TIRED - PROMISE LAND - HELP ME - EGHTLANDS - NIN - GETTING THERE - RUNNING OUT - NOW ITS DONE - BYE BYE BYE (L'ultimo agghiacciante livello).

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486
SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL
PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ASSASSINO E' SEMPRE IL MAGGIORDOMO

(ELEMENTARE WATSON...)

Ecco a voi la prima parte della soluzione dell'ottimo Sherlock Holmes dell'Electronic Arts, naturalmente nel prossimo numero troverete la parte conclusiva...
Come in tutte le avventure di questo genere, dovrete osservare tutto molto attentamente. Cercate di prendere tutto ciò su cui potete mettere le mani. Quando parlate con personaggi del gioco, continuate fino a che questi cominceranno a ripetersi. Questa è una detective, quindi è molto importante annotare qualunque cosa vi venga detto.

IN BAKER STREET

Potete guardarvi attorno, ma al momento non potete fare nulla. Uscite e dirigetevi al vicolo dietro il Regency Theatre.

NEL VICOLO

Guardatevi attorno. Parlate con l'ispettore Lestrade. Osservate il cadavere; quindi le abrasioni, i graffi e le ferite di coltello su di esso. Mentre esaminerete le ferite di coltello noterete un residuo di polvere bianca su di esse; prendetelo. Osservate ora le cicche di sigaretta vicino alla scatola di legno. Prendete il pezzo di carta che si trova lì vicino e leggetelo. Prendete ora la barra di ferro di fianco alla porta. Parlate quindi all'ispettore e all'agente. Infine aprite la porta ed entrate nel teatro.

NEL CAMERINO DI SARAH

Guardate i fiori. Prendeteli. Leggete il biglietto attaccato al vaso di fiori e poi prendetelo. Osservate adesso l'oggetto in fondo al guardaroba e prendete quella specie di spilla (l'oggetto lucente). Date un'occhiata alla bottiglia di profumo sul tavolo; prendetela. Ora parlate con la compagna di stanza di Sarah, Sheila Parker. Al momento è troppo turbata per parlare con voi; parlate quindi con il Dr.Watson il quale dovrebbe darle qualcosa per calmarla. Parlate di nuovo con la Parker (ricordatevi di continuare a parlare fino a ripetervi e prendete appunti). Parlate quindi con Henry Carruthers. Osservate i segni di ruggine sull'angolo in alto a destra della porta. Aprite la porta (è bloccata). Date la spilla ad Henry, aprite quindi la porta ed andate all'appartamento di Sarah.

ALL'APPARTAMENTO DI SARAH

Guardate l'ombrello vicino alla porta bloccata; apritelo e prendete la piccola chiave che cadrà sul pavimento. Osservate il cesto della biancheria. Noterai una felpa da uomo sopra i vestiti; prendetela ed esaminatela. Questo è tutto ciò che potete fare qui perciò tornate al vostro appartamento in Baker Street.

221 BAKER STREET

Dovete analizzare i fiori e il residuo bianco. Mettete il fiore sul tavolo del laboratorio. Usate ora il fiore con la fiaschetta (vi rivelerà tracce di Iodio). Uscite. Mettete la polvere sul tavolo e quindi nella provetta; accendete un fiammifero; mettete altra polvere nella provetta e vi verranno rivelate alcune tracce di Arsenico. Andate all'esterno e parlate con il "paper-boy" (il ragazzino che consegna i giornali) di nome Wiggins. Dategli il fiore e chiedetegli di trovare quale fiorista vernicia i fiori con lo Iodio. Quindi dirigetevi all'obitorio di Southwark.

SOUTHWARK MORGUE

Parlate con il coroner e chiedetegli gli effetti personali di Sarah. Avete bisogno di prendere la chiave ma egli si rifiuterà di farvela prendere. Parlate allora con l'ispettore Gregson il quale vi dirà di andare a prendere il permesso a Scotland Yard.

SCOTLAND YARD

Parlate con l'agente a guardia della porta; non vi farà entrare. Tornate allora all'obitorio e riparlate con l'ispettore Gregson il quale dovrebbe essere in grado di farvi entrare. Una volta dentro cercate il sergente Duncan e parlate con lui. Non vi permetterà di vedere Lestrade. Allora uscite e parlate con il finto cieco. Rientrate e riparlate con il sergente Duncan. Appena l'isp. Lestrade esce, chiedetegli il permesso. Parlate quindi con il sergente, il quale vi darà il tanto sospirato permesso. Ora andatevi a prendere la chiave dal coroner e, con essa, tornate al Regency Theatre.

VICOLO E CAMERINO

Usate la grossa chiave nella porta ed entrate. Osservate la cassettiera vicino alla finestra. Utilizzate la chiave d'ottone per aprirla. In un cassetto dovreste trovare un paio di biglietti per l'opera; prendeteli. Ora parlate con Carruthers. Lasciate il teatro e andate alla Chancery Opera House.

LA CHANCERY OPERA HOUSE

Parlate con il direttore; quindi porgete i biglietti alla maschera. Parlate quindi con l'usciere vicino alle scale e dategli i biglietti; vi mostrerà così i vostri posti.
Una volta arrivati noterete un'anziana signora. Mostratele i biglietti e parlate con lei; chiedetele di Anna Carroway. Ad un certo punto la donna menzionerà il ragazzo di Sarah, James; questo è molto importante poiché questo nome vi servirà più avanti nel gioco. Chiedetele il permesso di vedere il camerino di Anna; la signora vi darà un foglietto; consegnatelo al direttore il quale vi porterà alla sua stanza.

IL CAMERINO DI ANNA

Cercate di prendere un qualsiasi oggetto. Il direttore non ve lo permetterà. Uscite un attimo per stabilire un piano con il Dr.Watson. Quindi chiedete al direttore di mostrarvi ancora il camerino di Anna. Appena entrate parlate con il Dr.Watson, il quale distrarrà il direttore abbastanza a lungo da permettervi di finire il tutto. Aprite i cassetti della scrivania e osservatene il contenuto. Troverete un anello nel cassetto di mezzo; prendetelo e tornate in Baker Street

221 BAKER STREET

Troverete Wiggins, il quale ha terminato la sua ricerca; parlate con lui e vi farà sapere che Leslie vende quel tipo di fiori in'Covent Garden. Andateci.

COVENT GARDEN

Parlate con Leslie e comprate dei fiori. Chiedetele dei clienti e mostratele il bigliettino scritto a mano; vi dirà altro a proposito del compratore dei fiori. Osservate ora il barile d'acqua di fianco al Pub. Togliete il setaccio dal barile e guardate nello stesso; quindi usate il setaccio per prendere i gemelli; osservateli ed entrate nel Pub.

IL MOONGATE PUB

Guardatevi intorno. Prendete la piuma da terra. Chiedete quindi al barista di parlarvi della piuma e dei gemelli. Chiedetegli quindi maggiori informazioni. Vi risponderà che non dirà niente finché non l'avrete battuto a freccette. Dovrete battere tutti e tre gli uomini prima che l'oste si batta con voi.
Salvate la situazione! Il gioco è abbastanza semplice. Il primo che raggiunge i 300 punti senza superarli, vince. L'anello esterno raddoppia i punti. Il cerchio di mezzo triplica i punti. Il cerchio rosso vale 50 punti. L'area intorno ad esso 25 punti. Buona fortuna.
Dopo che l'avrete battuto, parlate ancora con lui e vi dirà ciò che volete sapere. Quindi uscite e dirigetevi dal chimico di Hattington Street.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

IL CHIMICO DI HATTINGTON STREET
Parlate con il chimico, comprate qualcosa e chiedetegli di parlare di Richard. Fategli alcune domande su Sarah Carroway quindi uscite ed andate alla profumeria di Belle.

BELLE'S PARFUMERIE
Parlate con l'inserviente. Non vorrà parlare con voi, temendo che il proprietario la veda parlare invece di lavorare. Parlate allora con il proprietario, quindi chiedetele di uno dei clienti. Vi dirà di aver bisogno di maggiori informazioni sull'uomo che state cercando. L'uomo in questione ha i capelli scuri, è alto e usa dell'olio per capelli. Osservate i contenitori dei profumi (ne noterete uno vuoto). Leggete la dicitura sopra il contenitore vuoto. Comprate il profumo e chiedetene la marca (penso sia La Cote d'Azur). Mentre siete rimasti soli con l'inserviente, parlatele. Lei vi dirà che l'uomo che cercate fuma le sigarette Senior Service. Andate ora a Kensington Field.

KENSIGTON FIELD
Parlate all'allenatore e chiedetegli di vedere uno dei suoi giocatori (James; alto, capelli scuri, usa olio per capelli e fuma sigarette Senior Service).
Quando James Sanders si sarà avvicinato parlate con lui e mostrategli la bottiglia di profumo presa nel camerino si Sarah. Lasciate Kensington Field e andate al dormitorio di Eaton.

EATON DORMITORY, STANZA 117
Parlate con Sanders della morte di Sarah. Si rifiuterà di credervi a meno che gli mostriate delle prove. Andate all'obitorio e chiedete al coroner il certificato di morte. Non ve lo darà. Andate allora a casa vostra (221 Baker St.) e parlate con Mr.Rigby; comprate la copia di un arretrato del giornale. Purtroppo non ne ha più. Allora chiedete a Wiggins il quale vi darà la sua copia. Tornate al dormitorio e dategli il giornale e poi parlate con lui. Vi dirà di un tale Antonio Caruso, fidanzato di Anna e dove potrete trovarlo. Vi parlerà anche di un parco giochi dove Anna si recava spesso e di un bambino con il quale parlava spesso. Andate ora al negozio di tabacco di Bradley.

BRADLEY'S TOBACCO SHOP
Guardatevi attorno. Osservate la testa di alce sul muro. Parlate quindi con Alfred. Chiedetegli dell'alce, quindi osservate le scatole delle sigarette, spostatele, quindi parlate nuovamente con Alfred. Spostate le scatole sotto la testa d'alce saliteci per osservare da vicino la testa. Prendetela. Noterete il nome e l'indirizzo dell'impagliatore che l'ha fatta. Andate quindi all'impagliatore di Oxford.

OXFORD TAXIDERMY SHOP
Guardatevi attorno. Osservate il coltello vicino alle carcasse. Prendete il coltello (è un bisturi). Osservate il grembiule e prendetelo. Parlate con il Dr.Watson del bisturi. Parlate ora con Lars. Chiedetegli del coltello e dove si trova Blackwood. Parlate ancora con il Dr.Watson. Vi dirà che Toby potrebbe essere in grado di rintracciare Blackwood. Andate quindi dal vecchio Sherman.

OLD SHERMAN'S
Parlate con il vecchio Sherman e chiedetegli di prestarvi Toby. VI consegnerà il guinzaglio. Fategli annusare il grembiule.

SURREY COMMERCIAL DOCKS
Guardate il manifesto sulla porta. prendete la corda dal lato del ripostiglio. Guardate attraverso la finestra. Spostate il barile fino alla porta e saliteci sopra. Prendete il secchio e scendete. Rimettete a posto il barile e prendete lo straccio blu da terra. Usate ora il secchio per prendere dell'acqua dal fiume. Bagnate lo straccio blu con l'acqua del secchio e pulite la finestra. Ora potete guardare. Parlate poi con il Dr. Watson. Aprite il ripostiglio; prendete il martello ed usatelo sulla porta.
Godetevi la scena.
Il resto il prossimo mese!
by Mauro "Raistlin" Ferri

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 85 MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.2.490.000

PC Tower Commodore 80486 DX 50 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD 1.2 FDD SVGA Mouse
Lit.3.590.000

Monitor SVGA 1024x768 Samsung
a partire da
Lit.540.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di **MS-DOS 5.0**

Attenzione sei hai un Pc assemblato effutuiamo la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo

AMIGA 1200
Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.790.000

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 in regalo KickStart 1.3

Continuiamo la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.60.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.230.000
Amiga 500 Plus Lit.250.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.250.000
Super Nes Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
Master System Lit.50.000

Tutti i prezzi sono IVA Compresa

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
544283 Fax 02-3544283 - Ch

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 - MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

OFFERTA LANCIO
L. 649.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI DS/DD 3 1/2 DD

DISCHETTI DS/HD 3 1/2 HD

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box L. 2.500
50 Posti con chiave L. 13.000
100 Posti con chiave L. 16.000
150 Posti a cassetta L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA
SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2
JOYPAD
ALIMENTATORE/SCART
A SOLE
L. 389.000
SNES CON UN JOYPAD
A SOLE
L 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200	TELEFONARE
Amiga 600	L. 499.000
Amiga 600 con HARD DISK	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/s	L. 915.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO
L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S
L. 1.440.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1,44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1,44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC-10 B/N	L. 350.000
Star LC-200 colore	L. 590.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 760.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 129.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 119.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1Mb per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse click microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM
L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock e' un apparecchio che Vi permettera' di registrare, titolare, ricevere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, sfruttando coi' immagini provenienti.

Plus L. 490.000 — K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI PER

- Amiga sconto 50%
- PC
- C 64
- CDTV
- Megadrive
- Supernes
- Game Gear
- Neogeo

RED e BLACK computer

via Montesabotino, 1/E - 41012 CARPI (MO)
Tel. 059/651691 - Fax 059/651692

ECCEZZIONALE
PER BANCOLOTTI
E AMANTI
GIOCO LOTTO
SI AVVERTE CHE ABBIAMO
IN ESCUSIVA
STUPENDO PROGRAMMA
NOSTRADAMUS

DA NOI TROVERAI TUTTO CIO' CHE OCCORRE AL TUO PERSONAL COMPUTER

Amiga 600 HD 40	£.	890.000
Amiga 600	£.	520.000
Monitor per Amiga	£.	470.000
Amiga 3000 HD 50	£.	2.750.000
CDTV per Amiga 500	£.	750.000
CDTV multi media	£.	990.000
Drive per Amiga	£.	160.000
Espansione per Amiga 500	£.	170.000
Espansione per Amiga 600	£.	170.000

NOVITÀ

Amiga 4000	£.	4.300.000
Amiga 1200	£.	800.000
A. 530 turbo GVP HD 120 per Amiga	£.	2.500.000
CDTV 16 mil. colori per Amiga	£.	950.000

PER QUESTO NATALE REGALATEVI O REGALATE GIOCO - STUDIO E LAVORO

AT 286/16 MHZ - HD 40 + Monitor color VGA	£.	990.000
ALT 286/16 MHZ - HD 20 Portatile Amstrad	£.	1.490.000
AT 386/20 MHZ - HD 40 + Monitor color VGA	£.	1.390.000
AT 386/33 MHZ - HD 100 + Monitor color VGA	£.	1.790.000
AT 486/33 MHZ - HD 100 + Monitor color VGA	£.	2.490.000
Portatile colore 386/20 MHZ HD 100 Amstrad	£.	8.900.000
Monitor TRL Multisine VGA 14"	£.	590.000
Monitor Hantarex VGA 14"	£.	490.000
Monitor TRL VGA 19"	£.	1.550.000

Telefoni cellulari il nuovo BRONDI £. 1.400.000

PC EMULATOR GVP PER AMIGA £. 700.000

FAX BROTHER £. 800.000

Stampanti laser C-ITOH 4 plus	£.	1.500.000
Stampanti Kodak INKJET kolor	£.	950.000
Stampanti Commodore 1550 kolor	£.	480.000
Stampanti Star LC 20 B/N	£.	390.000
Stampanti Star LC 100 kolor	£.	490.000
Stampanti Star LC 24-20 B/N	£.	650.000

CONSOLE

Megadrive	£.	260.000
Super Famicom + Gioco Mario IV	£.	390.000
Neo Geo	£.	690.000
Game Gear	£.	270.000

SPECIALISTI IN PROGRAMMI PER SISTEMI TOTOCALCIO/TOTIP/ENALOTTO
LOTTO/CORSA TRIS/SERVIZIO STATISTICHE E PREVISIONI: LOTTO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
INGROSSO E AL MINUTO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REX NEBULAR

and the Cosmic Gender Bender

La prima avventura Microprose è stata indubbiamente un successone, sia per ciò che riguarda l'umorismo presente, sia per la giocabilità molto alta, questo mese vi proponiamo la soluzione... contenti?

SI COMINCIA, MA PRIMA...

Bachi, bachi e ancora bachi (da seta? NdShin)! Sembra che alla Microprose non abbiano testato molto questa avventura. All'inizio del gioco dovrete scegliere a quale livello di difficoltà giocare; il livello più difficile si attesta sugli standard delle avventure attualmente in circolazione, il livello semplice invece richiede molta poca manipolazione degli oggetti durante il gioco. Ad ogni modo, in quasi tutti i casi, il gioco può essere terminato solo al livello intermedio. Il livello semplice ha un baco (tabaco e Venere, NdShin) che non si può aggirare verso la fine dell'avventura.

Il più difficile ne ha uno anch'esso, ma sembra che sia stato rimosso in alcune delle versioni attuali del gioco. In ongi caso le sequenze di gioco sono sempre le stesse in tutti e tre i livelli, con solo un paio di cambiamenti qua e là. Dato che giocare al livello intermedio dà la totale sicurezza di terminare il gioco, imposterò la soluzione come se stessi giocando a detto livello, aggiugendo i cambiamenti necessari per gli altri due livelli.

NELLA NAVE

Aprite il pannello degli scudi (shield panel) sul ponte pricipale (dove vi trovate all'inizio del gioco) e prendete il modulatore degli scudi (shield modulator); date un'occhiata al monitor centrale, quindi uscite dalla stanza verso il basso. Prendete ora il binocolo che si trova sul poster e il panino (hamburger) che si trova nel frigo (sulla destra). Ora dirigetevi nella sezione motori di nuovo verso il basso. Prendete il modulo temporale (timer module) dal tavolo e il respiratore (rebreather) da terra, Ritornate ora nella stanza dove avete preso il binocolo e uscite passando dalla scala.

SOTT'ACQUA

Dirigetevi ad est della vostra nave e prendete il pesce morto che si trova in basso a destra. Andate poi a sud e quindi ad est. Dovreste trovarvi difronte ad una caverna con alcuni fori ai lati dai quali entra ed esce un mostro viola. Tirate il panino nel buco dal quale avete visto uscire il mostro per eliminarlo ed entrare nella caverna (livello semplice : tirate solo il pesce; livello difficile : mettete il pesce nel panino e tirate il tutto). Entrate nel tunnel, andate a nord ed uscite.

ALL'ESTERNO

Portatevi a nord e poi ad ovest dell'uscita dalla caverna. Qui entrate nella capanna e prendete i dardi e la cerbottana (darts, blowgun; solo i dardi al livello difficile). Uscite ed andate ad ovest. Proseguite per tutta la successiva schermata finché una scimmietta vi metterà KO con una noce di cocco e vi ruberà il binocolo. Ignorate l'accaduto e proseguite ad ovest. In questa locazione parlate con la ragazza che stende i panni dando, nell'ordine, le seguenti risposte :

- "What's a transmorph?"
- "Bent? Keeper? What are you talking about?"
- "I'm really confused. What's a gender bender?"
- "I'm not from around here -- and I'm not a keeper!"
- "I'm not from this planet; I'm shipwrecked here."
- "A device for measuring the angular force applied to a bolt."
- "Wherever they land when I throw them from the kitchen."

Godetevi (in tutti i sensi....) la scenetta quindi, terminato il vostro "dovere", prendete dalla borsa sulla destra uno dei frutti che contiene (twinkifruit). Ora uscite e andate a sinistra fino a che non troverete la scimmietta su un albero (difficile : prendete una canna di bamboo a metteteci dentro i dardi). Usate ora il comando "hose down" con la cerbottana e fate cadere la scimmia. Riprendetevi il binocolo e tornate ad ovest dove trovate una buca in basso a sinistra. Prendete le foglie giganti che si trovano li accanto e mettetele sulla buca (facile : la buca è già coperta). Mettete il twinkifruit sulle foglie e attendete. Dopo pochi attimi arriverà un donnone che si incastrerà nella buca. Lasciatela ai suoi problemi e andate a nord per due locazioni fino all'area con la capanna e la pila di sassi con la scala appoggiata sopra. Salite la scala ed usate il binocolo per guardare lo strano macchinario a nord (strange device to the north). SCRIVETEVI IL NUMERO CHE VEDRETE COMPORRE! Appena la tizia si teletrasporta via dirigetevi velocemente verso nord (altrimenti giungerà un'altra donna che vi farà fuori), entrate nel teletrasporto e componete il numero che vi siete scritti. Prima di andar via scrivetevi anche il numero di riferimento di questo teletrasporto che compare sopra il visore poichè dovrete ritornare qui successivamente.

ME-1/STAZIONE DI CONTROLLO

Lasciate che le guardie vi portino in cella (dopo un lungo percorso). Parlate con l'occupante della cella accanto (per fare ciò conversate con il muro...!). Questa discussione non ha delle risposte "giuste" perciò esaurite tutti gli argomenti, soprattutto chiedetegli se esiste una via d'uscita. Finita la discussione le guardie torneranno a prendervi per portarvi dalla dottoressa. Dopo che vi hanno legato parlate con l'infermiera; anche in questo caso esaurite tutti gli argomenti; appena l'infermiera se ne va, prendete il bisturi dal tavolo di fianco al lettino. A questo punto sopraggiungerà la dottoressa: rispondete a tutte le domande che vi fa in modo da dare l'impressione di essere sano e forte (dovrebbe sempre essere la risposta numero due). Quando vi avranno riportato alla vostra cella aprite la grata alle vostre spalle con il bisturi ed quando vi sarà apparsa la mappa dirigetevi alla stazione di sicurezza che è l'unica stanza della fila in basso senza un campo di forza all'entrata. Qui sedetevi alla scrivania e premete due volte il pulsante rosso. Fatto questo tutte le celle si apriranno e il vostro amico calamaro farà un macello! Mentre lui si diverte voi dirigetevi ad est fino alla cella imbrattata di sangue. Tra i resti di una guardia troverete una "security card"; prendetela e proseguite ad est fino all'ambulatorio dove siete stato visitato. Una volta arrivati prendete dal registratore dello scenziato pazzo la cassetta che vi si trova dentro e tornate indietro fino all'incrocio (quello con il semaforo...). Andate ora due volte a nord e prendete la radiolona che si trova sulla sinistra; sempre qui prendete il braccio divelto che si trova sul pavimento e appoggiatelo allo scanner per aprire "l'armadio" sulla destra e recuperare tutta la vostra roba. Andate un'altra volta a nord e prendete la carta di credito (credit chip) dalla guardia che troverete. Adesso tornate al semaforo. Andate quindi a ovest e salite sulla piattaforma al centro della stanza. Che succede? Sorpresa! Tornate ancora all'incrocio e andate adesso a sud, passate lo scanner ed entrate nel bar sulla destra. Sedetevi di fianco alla donna al bancone e prendetele il biglietto che le spunta dalla tasca (sì, quello che non si vede...). Indi comprate una bottiglia di Brandy Venusiano (Venusian Brandy) e pagate con la carta di credito. Uscite ora dal bar ed andate a sud. Mettete la security card nella fessura alla destra della porta ed entrate. Prendete quindi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il modulo di puntamento (target module). Uscite ed entrate nella porta accanto. Usate il teltrasporto ed andate al primo teletrasporto in cui siete entrati. Tornate alla capanna dove vi siete conosciuti in senso biblico con l'indigena e da quì andate a nord. Troverete un'altra donna; parlatele finchè non vi appare la domanda relativa al pollo arrosto. Dopo che le avrete chiesto se potete prenderlo interrompete la discussione e prendetevi il pollo. Tornate indietro fino al teletrasporto dal quale avete appena lasciato la stazione di controllo. Andate ad est ed entrate nel magazzino (storage room) usando ancora la security card. Prendete i due contenitori per cariche esplosive (charge cases) dalla scatola sul pavimento nella parte destra della schermata. Uscite ed entrate nella porta accanto. Vi trovate ora nel laboratorio. Mettete la cassetta nella radio, ascoltate attentamente cosa viende detto e, soprattutto, scrivetevi l'ordine di ogni componente e il suo quantitativo. Prendete ora dai banconi i tre composti chimici (sono le tre boccettine colorate). Metteteli ora tutti e tre assieme al liquore alieno nel pentolone nero (black kettle) nell'ordine e nelle quantità specificate dalla cassetta (naturalmente il liquore sostituisce l'alcool). Versate ora il risultato nei due contenitori per esplosivi. Ritornate la stanza dove si trova il gender bender (il macchinario che vi ha cambiato di sesso) e tornate uomo. Ora portatevi dove si trova il teletrasporto dal quale siete arrivati la prima volta, leggete il foglio di riparazione dei teletrasporti e trasportatevi in quelli che funzionano finchè non arrivate in una stanza con uno schermo ed una porta ad est. Potrebbe essere utile scriversi ogni volta dove vi portano i teletrasporti. Osservate ora i controlli sulla parete. Dovrebbero mostrare un piccolo pianeta con tanti pulsanti. Premete il pulsante timer numero due e quindi quello per far partire il timer. L'astronave all'esterno si solleverà all'interno di un raggio antigravità. Portatevi con il teletrasporto all'ultimo set di coordinate. Vi troverete su una strada con uno scheletro come sfondo.

MACHOPOLIS

Non vi è un ordine preciso per svolgere i compiti necessari al completameno di questa sezione dell'avventura (anche se alcune cose andranno fatte prima di altre). Andate ad ovest ed entrate nella macchina. Usate i controlli ed evidenziate il Sandbar restaurant and Pleasure dome. Entrate nel bar. Aprite il registro e prendete la chiave, quindi prendete la canna da pesca (fishing pole; facile: la chiave è sul bancone). Andate ora nella zona residenziale ed entrate in casa di Bruce (Bruce's House) andate ad est nella seconda stanza, prendete il foglietto e leggetelo. Prendete il compact, tornate nella prima stanza e, qui, aprite la sicura con la combinazione sul foglietto (difficile: deflettete il raggio laser per forzare l'apertura della sicura). Prendete la chiave dalla sicura e portatevi al William's Bypass; aprite la scatola di controllo (control box) con la chiave (padlock key). Dirigetevi al laboratorio e dal rivenditore di software. Entrate nel laboratorio e tirate la leva sul laser. Mettete il compact sull'obbiettivo dopo aver sparato (questa operazione mandera` il raggio nella casa di Bruce per il livello difficile). Entrate nel negozio di software e prendete la penna ottica dal bancone. Smontatela (usate il comando disassemble dopo aver selezionato l'oggetto; non necessario al livello facile).

Andate al garage di Abdul (Abdul's Garage) e tirate un osso oltre la ringhiera, (non necessario al livello facile) entrate nel garage (difficile: tirate l'osso sotto la macchina e premete il bottone basso) e prendete il policemento (polycement) e lo specchietto retrovisore (rearview mirror). Andate ora al noleggio delle videocassette (Blockbuster Video) e aprite la porta con la chiave presa da Bruce. Prendete il telefono e disassemblatelo. Entrate adesso nel vicolo a nordest della macchina. Parlate con il ceffo e dategli le batterie che avete trovato nel telefono; in cambio vi darà dei documenti d'identità falsi (baco del livello difficile: dovete dare al ceffo quattro batterie invece di due, ma dovete trovare il modo di caricarne alcune. Non sono stato in grado e ho saputo che questo è un baco, ma dovrebbe essere stato eliminato nelle ultime versioni del gioco).

Entrate ora nel centro commerciale e usate i documenti falsi per entrare nell'ascensore. Attaccate il filo di nylon della canna da pesca al piccolo gancio sul blocco di cemento. Andate quindi ad est e prendete i documenti veri dalla pila delle ossa.

A questo punto tornate al bar e legate il filo alla barca che si trova in strada. Dirigetevi quindi alla stazione di sicurezza vicino al teletrasporto dal quale siete entrato nella città. Usate i nuovi documenti per aprire la porta, prendete i detonatori dalla scatola sul pavimento e attaccateli ai due contenitori con l'esplosivo. Aggiungete ad una bomba il timer e mettete l'altra nel pollo. Andate a nord e mettete la bomba a tempo sul davanzale della finestra. Dirigetevi ora al centro commerciale e portatevi al livello più alto dove avete legato il filo della canna da pesca (altro grosso baco: al livello facile è impossibile eliminare il messaggio di attenzione prima di mettere la bomba sul davanzale, qualsiasi cosa si faccia. Qualsiasi azione ora sarà possibile solo al livello intermedio).

ALLAGAMENTO

Dovreste vedere la barca galleggiare sull'acqua ma ancora legata la gancio di metallo. Tirate la corda e salite sulla barca. Tirate la bomba-pollo al mostro marino. Dirigetevi a nord, prendete la bottiglia e riempitela interamente con acqua. Andate ancora a nord e attraverso la finestra. Mettete ora la bottiglia sul piedistallo con il vaso (e prendetelo). Teletrasportatevi ora alla stanza dove avete provato. Assicuratevi che i controlli siano settati su remoto (remote). Andate ad est fuori della porta e prendete il remoto dai resti della barca. Andate ancora ad est ed entrate nell'astronave. Aprite il pannello di servizio (Service Panel) ed installate il modulo di puntamento ed il modulatore di scudi, Usate il remoto (passato? NdBDM), tirate la cloche e ce l'avrete fatta!!

by Mauro "Raistlin" Ferri

DRAGON'S LAIR III :
The Curse of Mordread

Questo mese ci sentiamo più buoni del solito e, oltre a Rex Nebular, abbiamo deciso di risolvere anche Dragon's Lair III.

Bando alle ciance e cominciate a leggere

Prima Scena (alla casa)

Alto per evitare il raggio della strega, fuoco per ammazzare i pipistrelli, fuoco per ammazzare il pipistrello, destra per salire sul velivolo, fuoco per parare il colpo della strega.

Seconda Scena (dentro lo specchio)

Fuoco per disperdere il campo di energia, sinistra per evitare il primo colpo dei gemelli, sinistra ancora per evitare il secondo , alto per evitare il primo colpo della regina di cuori, basso per evitare il secondo, fuoco per evitare il terzo, destra per evitare i colpi delle tre guardie, fuoco per tagliare le due guardie, sinistra per salire sul cavallo, fuoco per tagliare le due guardie, avanti per evitare la prima martellata, destra per evitare la seconda martellata, sinistra per scendere.

Terza Scena (il drago)

Fuoco per evitare l'alito del drago, sinistra per evitare l'attacco del drago, alto per recuperare la spada, destra per salire sul drago, sinistra per salire su una carta e fuoco per teletrasportarsi.

Quarta scena (mozart e il gatto)

Alto per evitare la magia della strega, in rapida successione sinistra, basso, destra, destra, basso per evitare gli attacchi del gatto, fuoco per parare il colpo della strega, alto per salire sui libri, destra per andare sul boccale, basso per entrarci, destra per evitare la zampata, fuoco per spaccare il vetro, fuoco per uscire dalla morsa del gatto e fuoco per teletrasportarsi via.

Quinta Scena (sulla nave)

Sinistra per evitare il colpo della strega, fuoco per scendere giù, basso per evitare Il primo sparo, destra per evitare il secondo sparo, destra per buttarsi giù dall'asse e subito alto per saltare via, spada per evitare l'attacco, alto per salire in cima all'albero e fuoco per teletrasportarsi via.

Sesta Scena (la fine!)

Ebbene eccoci all'ultima scena. Fino a quì vi ho guidato dandovi indicazioni precise (beh, si fa per dire NdShin) sulle mosse. Ora però, per rendere il tutto più interessante, vi fornisco solo la sequenza delle mosse che terminano il gioco senza specificare quando dovrete darle. A voi il compito di scoprire i tempi giusti per ogni mossa. Buon divertimento!!

Le mosse sono : fuoco, basso, fuoco, fuoco, sinistra, alto, alto, destra, alto, destra, destra, alto, destra , destra, basso, sisnitra, basso, destra,destra, fuoco.

by Mauro "Raistlin" Ferri

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC WARE s.r.l.

GVP ● POINT

COMPUTERS E ACCESSORI COMMODORE AMIGA
PC 386-486 MICROSYS ELECTRONICS

PERMUTE USATO>USATO / NUOVO>USATO - PREZZI X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

COMPUTERS COMMODORE AMIGA

AMIGA 500 CLASSIC KS 1.3 (USATO)	290
AMIGA 500 CLASSIC KS 1.3	460
AMIGA 500 PLUS 1MB KS 2.0 (USATO)	390
AMIGA 500 PLUS 1MB KS 2.0	540
AMIGA 600	460
AMIGA 600 HD/20	670
AMIGA 600 HD/30	740
AMIGA 2000 KS 1.3/ 2 DRIVES (USATO)	590
AMIGA 1200 14MHZ - 2MB RAM	670
AMIGA 3000 25MHZ HD52MB - 2MB RAM	2.390
AMIGA 4000 25MHZ HD120MB - 6MB RAM	3.590
CDTV COMMODORE (USATO)	690
CDTV SYSTEM (TASTIERA+MOUSE+DRIVE)	990

ESPANSIONI DI MEMORIA

AMIGA 500 0,5 MB	42
AMIGA 500 1,5 MB (KICKSTART 1,3)	126
AMIGA 500 2 MB ESP. 4MB	210
AMIGA 500 4 MB	336
AMIGA 500 PLUS 1MB	75
AMIGA 600 1MB	110
AMIGA 1000 1MB ESTERNA	150
AMIGA 2000 2MB > 8MB (GVP) 0 RAM	168
AMIGA 3000 - MEMORIE ZIPP - 1MB	75

MONITORS

COMMODORE 1084S 14" STEREO	340
COMMODORE 1960 14" MULTISYNC	630
NEC 3D 14" MULTISYNC (USATO)	540

HARD DISKS AMIGA

COMMODORE A590 20MB A500 (USATO)	350
COMMODORE A590 20MB A500 + 2MB (USATO)	490
SYNTHESIS HARDITAL A500 43MB ESP. 8MB	450
SYNTHESIS HARDITAL A500 85MB ESP. 8MB	570
GVP IMPACT II A500 85MB - ESP. 8MB	990
GVP IMPACT II A500 120MB - ESP. 8MB	1.090
GVP IMPACT II A500 240MB - ESP. 8MB	1.790
GVP A530 TURBO 52MB - 68030 40MHZ	1.790
GVP A530 TURBO 120MB - 68030 40MHZ	2.090
GVP IMPACT II A2000 NO HD - ESP. 8MB	290
GVP IMPACT II A2000 52MB - ESP. 8MB	590
GVP IMPACT II A2000 120MB - ESP. 8MB	890
GVP IMPACT II A2000 240MB - ESP. 8MB	1.490

SCHEDE ACCELERATRICI

68020+68881 A 25 MHZ A500/A500+/A2000	250
68030+68882 A 25 MHZ A2000 ESP. 8MB	650
68030+68882 A 25 MHZ A2000 + SCSI-2 ESP 8MB	750
68040 A 40 MHZ A2000 + SCSI-2 ESP 32MB	1.250
GVP G-FORCE 030 25MHZ 1MB A2000 + SCSI	1.190
GVP G-FORCE 030 40MHZ 4MB A2000 + SCSI	1.890
GVP G-FORCE 030 50MHZ 4MB A2000 + SCSI	2.790
GVP G-FORCE 040 33MHZ 1MB A2000 + SCSI	3.690
GVP G-FORCE 040 28MHZ A3000	3.300

ACCESSORI VIDEO

GENLOCK MICROGEN (NEWTRONIC)	290
GENLOCK MAXIGEN (NEWTRONIC)	990
GENLOCK ECR (USATO)	190
ED Y-C GENLOCK (ELECTRONIC DESIGN)	990
ED SIRIUS GENLOCK (ELECTRONIC DESIGN)	1.490
VIDEON 4 (NEWTRONIC)	310
DCTV PAL (16,7 MILIONI DI COLORI)	550
OPAL VISION (16,7 MILIONI DI COLORI)	1.900
GVP IMPACT VISION (A2000/A3000/A4000)	3.290

ACCESSORI VARI

DRIVE ESTERNO SLIM + PASSANTE	110
ANTIFLICKER AMIGA 500¾/2000 MULTIVISION	350
ANTIFLICKER COMMODORE AMIGA 2000	330
GVP DIGITAL SOUND STUDIO STEREO	126
KICKROM 2.0 PER KS 1.3 / 1.3 PER KS 2.0	75
KICKROM 1.3 PER AMIGA 600	75
VORTEX AT ONCE PLUS (USATA) A500/2000	290
KCS PC POWER BOARD AMIGA 500	250
TAVOLETTA GRAFICA 12"x 12" + CURSORE	270
TAVOLETTA GRAFICA 18"x 12" + CURSORE	490

STAMPANTI

COMMODORE MPS 1230 9A 80C	
COMMODORE MPS 1270 INKJET	
COMMODORE MPS 1550C 9A 80C COLOR	
STAR LC 20 9A 80C 180 CPS	270
STAR LC200 9A 80C 225 CPS	230
STAR LC24-20 24A 80C 210 CPS	370
STAR LC100 9A 80C + KIT COLORE	320
OKI MICROLINE 380 24A 80C 180CPS	440
HIUNDAY HDP-920 9A 136C 180CPS	450
NEC P20 24A 80C 210CPS	390
NEC P30 24A 136C 210CPS	440
DICONIX 150 PLUS INKJET PORTATILE + BORSA	290
HP DESKJET 500 INKJET 300x300 DPI	540
HP DESKJET 500C INKJET COLOR 300x300 DPI	750
HP DESKJET 550C INKJET COLOR 300x300 DPI	450
HP LASERJET IIP PLUS	690
HP PAINTJET INKJET A COLORI (SERIALE)	990
XEROX 4020 INKJET A COLORI (USATA)	1.190
	1.190
	750
	750

SHOW ROOM E UFFICI: VIA G. MARCONI 21
00043 CIAMPINO - ROMA
TEL 06/791.21.21 - TEL+FAX 06/791.06.43
ORARIO: LUNEDI - SABATO 9-13 / 16-20
VENDITA ALL'INGROSSO E PER CORRISPONDENZA
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE CONTRASSEGNO TRAMITE CORRIERE SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE

PC MICROSYS ELECTRONICS

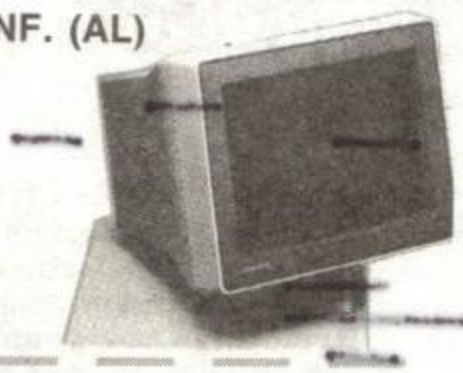
CONFIGURAZIONE: CASE DESKTOP O MINITOWER CON DISPLAY - RAM 4MB - DRIVE 1.44 MB - CONTROLLER PER 2HD + 2FD + 2SER/1PAR/1JOY HARD DISK 105 MB - SCHEDA VIDEO VGA 1MB TASTIERA ITALIANA ESTESA 102 TASTI - MOUSE MS DOS 5.0 IN ITALIANO ORIGINALE + MANUALI

386SX-33 1MB HD 105MB VGA 1MB	990
386DX-40 4MB HD 105MB VGA 1MB	1.290
486DX-33 4MB HD 105MB VGA 1MB	1.690
486DX2-50 4MB HD 105MB VGA 1MB	1.890
486DX2-66 4MB HD 105MB VGA 1MB	2.190
VARIAZIONI: HD 210MB 11msec	+ 300
SCHEDA VGA 1MB CIRRUS LOGIC	+ 200
NOTEBOOK 386SX-25 2MB HD80MB	1.990
HARD DISK 45MB 28 ms	290
HARD DISK 105MB 14 ms 32K CACHE	450
HARD DISK 130MB 17 ms	550
HARD DISK 210MB 11 ms 64K CACHE	750
HARD DISK 360MB 12 ms CONNER	1.490
SCHEDE VIDEO VGA ACUMOS 256KB	50
OAK 077 1MB (1280x1024)	90
TSENG ET4064 1MB (64K COLORS)	190
NCR 1MB ESP. 2MB (1280x1024x256C)	190
S3 1MB VRAM - WINDOWS ACCELERATOR	290
CIRRUS LOGIC (16,7 MILIONI DI COLORI)	290
MONITORS 14" VGA B/N FLAT SCREEN	160
ROYAL 14" 1024x768x0,28	440
TRUST 15" 1280x1024x0,28 N.I.	750
ROYAL 17" 1280x1024x0,26 N.I.	1.290
SAMPO 20" 1024x768 x0,31 N.I.	1.690
NEC 3FG 15" 1024x768x0,28	950
NEC 4FG 15" 1024x768x0,28 N.I.	1.290
NEC 5FG 17" 1280x1024x0,28 N.I.	2.190
NEC 6FG 21" 1280x1024x0,28 N.I.	3.850
SONY TRINITRON 14" - 1024x768x0,25 N.I.	1.140
SONY TRINITRON 17" - 1024x768x0,25 N.I.	2.190
SONY TRINITRON 20" - 1280 x1024x0,30 N.I.	4.490
SCHEDA SOUND BLASTER PRO BASIC	230
SCHEDA SOUND BLASTER PRO + MIDI	290
VIDEO BLASTER	490
MM S.B. KIT (CD ROM+7CD+SB PRO+BOX)	890
HANDY SCANNER GENIUS B/W 256	240
HANDY SCANNER GENIUS COLOR + OCR	490
WINDOWS 3.1 IN ITALIANO ORIGINALE	125
MS DOS 5.0 IN ITALIANO ORIGINALE	75

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112



ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	800	740	720
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	600	560	540
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	1000	950	850
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1300	1200	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L.14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 BOX PLASTICA	L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 6.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.950 — 180'' L.4.450
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA	L. 1.000

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **58.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

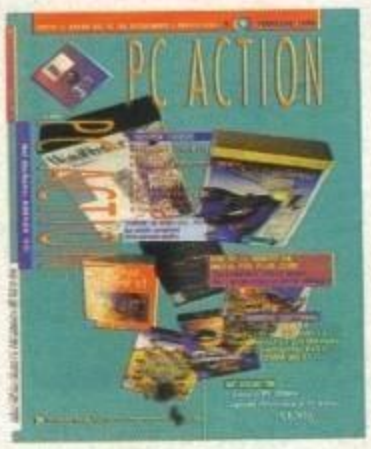
TEL.

GM 91/9

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRI IN EDICOLA SE HAI UN PC TROVERAI LA RIVISTA CHE FA PER TE A SOLE L. 9.900 con Dischetto da 3 1/2



Tutto su:

GAMES

NEWS

SOFTWARE

HARDWARE

UTILITIES

BELLAFANTE DESIGN STUDIO-MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THALION per AMIGA

THE GAMES machine TOP SCORE

Lionheart

Vi chiedavate a chi appartenesse il faccione che incombe in copertina? Avete appena avuto la risposta.

Recensione realizzata in collaborazione con Mark Ramshaw

Lo sapevo, me lo sentivo nelle ossa, appena stamattina ho messo piede nella redazione ho avuto uno strana premonizione; infatti dopo pochi minuti Max mi ha schianizzato davanti al Mac facendomi ribattere una lettera chilometrica; appena finito mi ha fatto scrivere miliardi di preview e alla fine mi ha infilato una serie indecifrabile di dischetti in bocca esclamano con tono ironico "è Lionheart, è lo voglio per domani mattina!"
(Ingrata gioventù... Gli affidi il gioco di copertina e questo è il ringraziamento. Ai miei tempi non era mica così, ricordo la prima copertina: Turbo Out Run su ZZAP! (Dicembre '89), avevo scritto l'equivalente di una recensione di 24 pagine e per la gioia non avevo più chiuso occhio fino all'uscita del numero... Sniff Sniff. NdMax).
Tralasciando le quotidiane torture a cui Evil Max (comprate Body Blows e capirete) ci sottopone, non posso non essere felice di recensire questo, che oltre ad essere il gioco di copertina, è un videogame che probabilmente rimarrà nella storia.
Se pensate che stia esagerando, vi sbagliate di grosso, questo Lionheart è qualcosa che spinge l'Amiga al di là di ogni possibilità, spremendo fino all'ultimo, Agnus, Denise e Paula come nessun altro ha mai fatto prima; forse i puristi mi daranno contro, ma questo prodotto dimostra che l'Amiga oltre ad essere un'eccezionale computer riesce, in termini tecnici, a superare macchine spesso tecnicamente più blasonate come il Megadrive e il SuperNes.
Se dovessi continuare a elogiare questo gioco probabilmente finirei con il riempire almeno sei pagine, quindi è meglio che rimandi tutto al commento finale e passi ad illustrarvelo più da vicino.
Come avrete intuito dal titolo, impersonificherete un uomo lontanamente imparentato con He-Man e con Conan il Burbero, ah no, scusate, il Barbaro; il vostro compito sarà quello di affrontare quindici giganteschi livelli affrontando creature multiformi (i mostri di fine livello hanno dell'incredibile) e saltando da una piattaforma all'altra nel tentativo di arrivare davanti al demone finale, ovvero il nostro caporedattore digi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

talizzato... scherzavo Max, non c'è bisogno che ti trasformi in un drago a cinque teste) e dargliene di santa ragione.
Ogni livello offre sfide sempre diverse, ad esempio potrà capitarvi di dover scendere da una piattaforma particolarmente alta tramite una corda (con un' animazione da sballo) oppure di dover eseguire una serie di salti con una precisione chirurgica (naturalmente su piattaforme semoventi).
Come arma avrete una "semplice" spada a due mani con cui potrete eseguire una buona serie di mosse (si va dai fendenti all'attacco solare, hem, scherzavo!), ma più avanti potrete cavalcare un drago ed esaltarvi in una super sezione shoot'em'up ipervelocè che probabilmente vi farà sprofondare le mascelle a venti metri di profondità (magari trovate anche il petrolio!).
Man mano proseguirete nella vostra avventura (chiamiamola così) ve la dovrete vedere con esseri sempre più cattivi (più cattivi sono e più mi divertono), ad esempio nel livello ambientato sotto terra incontrerete dei giganteschi ragni che fanno veramente ribrezzo (sembrano veri! Bleah!), mentre pericoli ancor più terribili vi aspetteranno nella fortezza volante.
Insomma si tratta del "Rastan" migliore mai apparso su Amiga (e non solo) o cosa? Scusate, ma secondo voi la colonna del commento cosa l'abbiamo inventata a fare?

Mirko "TMB" Marangon

Amiga

Non ci posso credere o forse sì? Lionheart è qualcosa di mai visto, ma forse è meglio andare con ordine; la grafica è probabilmente l'aspetto più sconvolgente in assoluto, pensate che vi sono centinaia e centinaia di colori su schermo, e badate bene che non sono tutti copperizzati, cosa che invece accade in altri giochi (ad esempio Turrican II). Come se non bastasse i programmatori hanno pensato che fare un semplice scroll parallattico fosse roba da pivellini, quindi hanno replicato alla perfezione quello di Street Fighter II (coin-op, of course), raddoppiandone le dimensioni di scrolling con un'effetto a dir poco sconvolgente (le mie mascelle, dove sono andate a finire?). Se tutto ciò non vi bastasse preparate a rimanere di stucco di fronte alle animazioni degli sprite che popolano gli incredibilmente vari livelli del gioco; naturalmente il tutto si muove a cinquanta fotogrammi al secondo. Ad essere onesti (e un po' pignoli) si può notare un leggero rallentamento quando sono presenti più di un tot di sprite sullo schermo, ma vorrei far notare che anche quel capolavoro di ThunderForce IV per Megadrive (probabilmente uno dei migliori shoot'em'up in assoluto) non brillava certo per fluidità in queste condizioni. Cosa dire poi della sezione shoot'em'up, che da sola vale tutto il gioco? Indiscutibilmente un altro punto a suo favore. Il sonoro è stato anch'esso curato in modo fenomenale, offrendo una serie di colonne sonore di qualità e lunghezza che hanno ben poco da invidiare ai capolavori di Chris Huelsbeck. Non c'è dubbio quindi che questo prodotto spinga ai limiti massimi l'Amiga, sinceramente credo che non vi possa essere nulla in grado di superarlo, ma anche la giocabilità non è da meno. Per il resto il gioco non offre niente di particolarmente innovativo e non si discosta molto dalla struttura di base di Wolfchild della Core Design. Questa volta però ogni livello risulta completamente diverso dagli altri e ciò garantisce una giocabilità eccezionale e una varietà da non sottovalutare; qualcuno potrà trovare il gioco un po' difficile ma questo è proprio il bello, siamo stanchi di giochi facilini, vogliamo spaccare i nostri joystick (Yeaaah!).Tutti i livelli sono stati disegnati con grande dovizia nei particolari, e potrete constare voi stessi guardando le foto il dettaglio quasi maniacale della grafica. Dopo l'ottimo No Second Prize, la Thalion torna a farsi viva e come ormai avrete capito con questo Lionheart questi geniali programmatori tedeschi hanno veramente compiuto un miracolo! Per concludere (ho scritto fin troppo, chissà come sarà contento Max!) non mi rimane che segnalarvi l'agghiacciante introduzione (ma è davvero un'Amiga?) che ha sconvolto le menti già deviate di tutti i redattori che l'hanno potuta vedere; devo aggiungere altro? Ah già potrete installare il gioco su Hard Disk e utilizzare il secondo bottone del Joystick per saltare. Allora, cosa state aspettando? Andate a comprarlo immediatamente o non siete degni di possedere l'Amiga!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
95%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Amiga

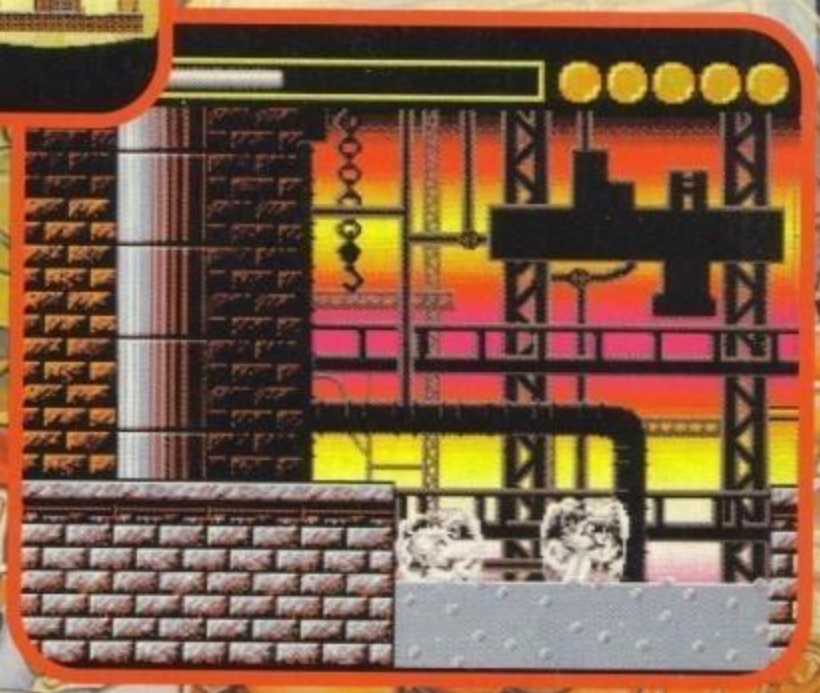
SLEEPWALKER

Recensione realizzata in collaborazione con Mark Ramshaw

Schiacciati, bruciati, congelati, elettrizzati, masticati e perfino vampirizzati... Sleepwalker da sicuramente un nuovo significato al termine vita da cani!!!

Quando si pensa a cani infelici, di solito vengono subito in mente padroni violenti, scarsità di cibo o vita disagevole nei freddi vicoli delle città. Ma per Ralph questo non sarebbe che un lievissimo disagio, confrontato con tutto ciò che deve subire quasi ogni notte. Il suo giovane padroncino Lee ha infatti seri problemi legati al sonnambulismo, bensì di una forma terribilmente acuta di sonnambulismo, e Ralph, da bravo e fedele cane di casa, si sente assolutamente in dovere di difenderlo, anche a costo della propria vita.
La cosa non sarebbe poi così tanto grave, se non fosse che Lee non è un normale sonnambulo, di quelli che si alzano nel cuore della notte e girano per la propria stanza alla ricerca delle cose più strane, e al massimo arrivano a infilare le dita nelle prese di corrente: lui preferisce gli spazi aperti, con una particolare attrazione nei confronti di tutto ciò che esiste di più pericoloso. Fortunatamente Ralph annovera tra i propri antenati qualche celebre star dei cartoni animati (Paperino probabilmente, a giudicare dalla fortuna...), il che lo rende totalmente indistruttibile; ma anche così il suo lavoro non è certo una cosa divertente!

Il gioco comincia in una notte come tante altre: appena toccato il cuscino, Lee cade subito addormentato e inizia a vagare dolcemente nel magico mondo dei sogni. Ma dopo poche ore accade qualcosa; il giovane bambino scatta a sedere sul letto e, ancora in abito da notte, infila la finestra più vicina; uscendo sul tetto della casa di fianco. Al povero cane non resta altro che abbandonare la propria comoda e calda cuccia, e mettersi alle calcagna del padroncino, per cercare di riportarlo a casa tutto intero, senza svegliarlo.
Nel caso in cui non l'aveste ancora capito, tocca a voi il compito di guidare Ralph attraverso i vari livelli e di impedire al 'caro' Lee di cacciarsi in qualche brutto guaio; e vi assicuro che non è una cosa facile. La città sembra infatti essersi trasformata in una vera e propria trappola



THE GAMES machine STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

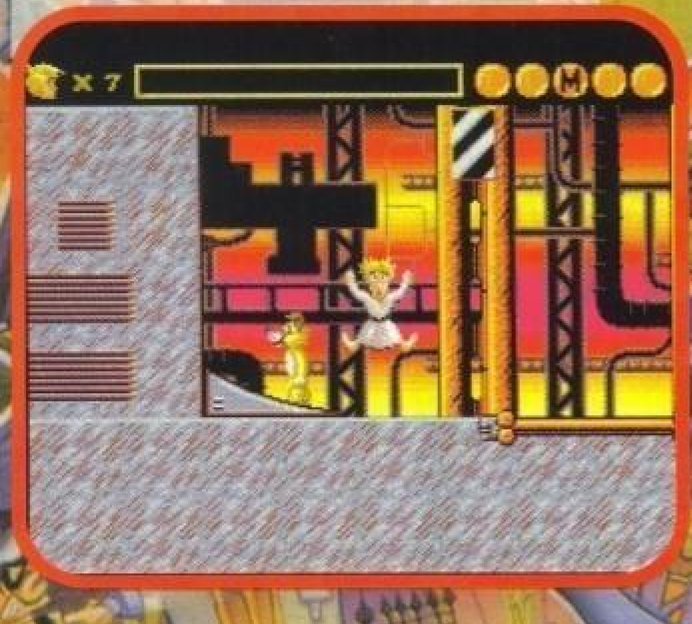
http://www.oldgamesitalia.net/

questa notte, studiata appositamente per mettere in pericolo la vita del bambino e fare più male possibile al povero cane: loschi buttafuori di malfamati nightclub vogliosi di menare le mani, reti fognarie abitate da amebe elettriche, semafori che cambiano colore ogni tre secondi... e questo è ancora niente! Già, perché come se tutto ciò non fosse sufficiente, Lee dimostra subito la propria inconscia passione per i posti pericolosi, dai cimiteri ai cantieri edili agli zoo, e questi sembrano fare di tutto per non deluderlo, popolandosi improvvisamente con le creature più strane e cattive (compreso un lontano cugino di un beholder!). Ovviamente a farne le spese è quasi sempre Ralph (cioè voi), che dimostrando ancora una volta la fedeltà della propria razza nei confronti dell'uomo, non esita a buttarsi a capofitto nelle impre-

se più disperate.

Lo scopo del gioco è dunque quello di tenere il giovane padroncino lontano dei guai, ma questo vuole spesso dire farsi un mucchio di male: in fondo, anche per il più resistente dei cartoni animati non è troppo gradevole farsi schiacciare, investire, picchiare, bruciare, mutilare, masticare, impalare, congelare e vampirizzare...

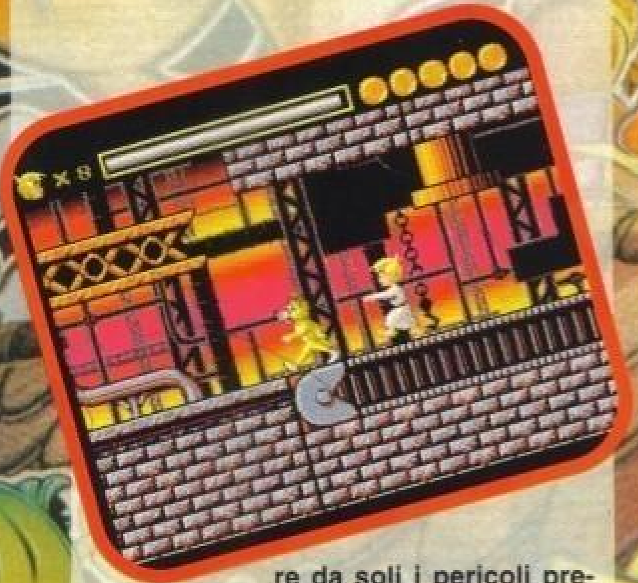
Ogni volta che Lee si fa male o si sveglia, viene persa una delle vite ancora disponibili; questo può accadere in un centinaio di modi diversi - tutti estremamente crudeli e spettacolari - e sarà compito vostro ingegnarvi per spianare la strada al sonnambulo padrone attraverso i sei terribili livelli che vi attendono. Mentre fate questo, non senza essere vittime di incidenti degni della migliore tradizione tragicomica dei cartoni animati, dovete anche cercare di raccogliere i cin-



doli tutti, avrete libero accesso a un quadro bonus, in cui potrete sfogare la vostra ira nei confronti del pestifero padrone attraverso una serie di vendicativi sogni.

Lungo il percorso sono disseminati anche numerosi oggetti, la cui funzione non è sempre immediatamente palese, ma che si dimostrano regolarmente indispensabili per poter completare i livelli senza troppe perdite. Ovviamente non è facile raggiungere tutti i pezzi, alcuni dei quali sono nascosti nei punti più impensabili, ma con un po' di esperienza imparerete presto ad accorgervi di piattaforme apparentemente inutili o passaggi semi nascosti, e a sfruttare tutti gli elementi del paesaggio per raggiungere i luoghi più isolati.

Esistono diversi modi per evitare che Lee si faccia male. Innanzitutto è possibile spingerlo, bloccargli la strada - tenendolo fermo fino a che lo si ritiene opportuno - o fargli cambiare direzione di marcia. Utilissimo il calcio, con il quale potrete fare oltrepassare al bimbo gli ostacoli più insidiosi. Molto spesso conviene comunque cercare un punto sicuro dove lasciare Lee da solo per qualche minuto (sperando che non riesca lo stesso a cacciarsi nei guai), in modo tale da poter sperimenta-



re da soli i pericoli presenti lungo il vostro cammino e da prendere tutte le debite contromisure. Tra le altre cose, Ralph può anche assumere la funzione di ponte, per impedire al giovane padrone di cadere da qualche buco nel terreno; non sarà molto dignitoso, ma funziona benissimo! Il risultato di tutto questo è un gioco che riesce a unire in maniera incredibilmente equilibrata la velocità di un platform come Sonic ai classici puzzle degli arcade adventure, il tutto arricchito da scene spettacolarmente divertenti e trovate esilaranti, con 2 mb di grafica coloratissima e un infinità di effetti sonori campionati.

Andrea Fattori

Amiga

Una casa come la Ocean ha prodotto una tale quantità di platform game negli ultimi anni, che difficilmente ci si aspetta di trovare qualche novità tra le sue uscite, ma questa volta è diverso. Sleepwalker, pur prendendo spunto da numerosi titoli già esistenti, costituisce un gioco assolutamente unico e originale. Innanzitutto è veramente veloce, e con un po' di pratica si può arrivare molto vicini alla frenesia di Sonic, ma in più offre numerosi ostacoli da superare, con pochissimo tempo per poterci riflettere. Tutto si muove a un ritmo incredibile, e spesso basta un'indecisione o uno sbaglio, anche minimi, per mandare in fumo la partita. Le scelte vanno fatte all'istante, senza esitare, e non importa quanto assurde possano sembrare: l'importante è calcolare bene i tempi e non perdere mai di vista lo scatenatissimo pargolo. Ma la cosa veramente unica di questo gioco, sono le situazioni e le espressioni tipiche da cartoni animati: il cane che supera il ciglio di un precipizio, resta sospeso in aria, guarda verso il basso e, - un istante prima di cadere - spalanca gli occhi, non può non strappare un sorriso. E questa è solo una delle tante situazioni che si presentano, tutte divertentissime e irresistibili. Se non fosse per dei tempi di caricamento un po' troppo elevati, sarebbe sicuramente uno dei miei titoli preferiti di tutti i tempi!

TECNICA: ☺

GIOCABILITA': ☺

INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 92%

FERMI UN ATTIMO!

Attenzione, attenzione. La Ocean ha promosso una grande iniziativa per Sleepwalker, che speriamo venga ripetuta in futuro anche con altri titoli e imitata da altre case produttrici di software: parte del ricavato ottenuto dalle vendite di questo gioco sarà infatti devoluto in beneficenza per le più povere popolazioni africane. Un motivo in più per comperare solo software originale!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEMPRE PIÙ VIDEOGIOCHI... SEMPRE PIÙ NEGOZI... SEMPRE PIÙ PROFESSIONALI!

Apple Personal Point

RIVENDITORE AUTORIZZATO **IBM**

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi
del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:

Via Taranto, 66/B • V.le delle Provincie, 19
Via R. Zampieri, 50 • Via Casal de' Pazzi, 133
Via Baldo degli Ubaldi, 21 • Circ.ne Ostiense, 188

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN
COMPUTER Software & games

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

QUEEN PREMIA I
TUOI ACQUISTI! COME?
CON LA QUEEN FIDELITY CARD!
OGNI L. 10.000 DI SPESA - UN BOLLINO RISPARMIO DA INCOLLARE SULLA TUA TESSERA FEDELTÀ.
RISPEDISCI A QUEEN LA TESSERA COMPLETATA.
RICEVERAI UN GIOCO A TUA SCELTA IN REGALO!
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

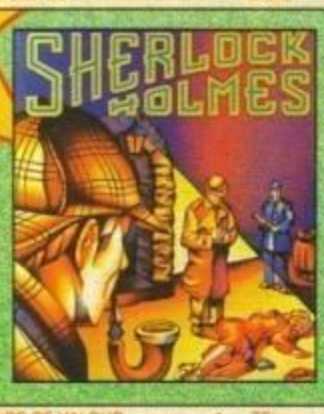
TITOLO	IBM	AMIGA
3D WORLD BOXING *	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER *		69.900
3D WORLD TENNIS *	79.900	69.900
A - TRAIN *	99.900	
A320 AIRBUS (ITA) *	99.900	99.900
ABANDONED PLACES	89.900	79.900
ACES OF THE PACIFIC *	99.900	
AIR COMMENDER *	89.900	
AIR SUPPORT *		69.900
ALCATRAZ	79.900	59.900
ALIEN 3 *		TEL
ALONE IN THE DARK *	109.900	
AMAZON *	119.900	
AMOS 3D *		79.000
AMOS COMPILER *		69.000

TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS MANUALE IN ITALIANO		30.000
AMOS PROFESSIONAL *		149.900
AMOS THE CREATOR V.1.3 *		99.000
EASY AMOS *		59.900
AN AMERICAN TALE *	89.900	
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES *	129.900	
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
ARMA LETALE *	49.900	49.900
ARMOUR GEDDON *	79.900	
ASHES OF EMPIRE *	99.900	99.900
ASSASSIN *		49.900
ATAC *	99.900	
B. A. T. II *	TEL	
B17 FLYING FORTRESS	99.900	TEL
BARBARIAN III *		TEL
BART VS. WORLD *		TEL
BATMAN - IL RITORNO *	TEL	TEL
BETTLETOADS *	49.900	49.900
BC KID *		TEL
BILL S TOMATO GAME *		59.900
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BUG BOMBER *	49.900	49.900
BUSHBUCK *	89.900	89.900
CAMPAIGN *	89.900	79.900
CAPTIVE	79.900	
CARRIER STRIKE	79.900	
CARRIERS AT WAR	99.900	
CASTLES II *	89.900	
CATCH'EM *	49.900	49.900
CATTIVIK *		49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAOS ENGINE *		59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE *	TEL	
COMBAT CLASSICS *	89.900	79.900
CONTRAPTIONS *	49.900	
COOL CROC TWINS	49.900	49.900
COOL WORLD *	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
CRAZY CARS III		49.900
CREATURES *		TEL
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CURSE OF ENCHANTIA *	69.900	59.900
CYBERBLAST *		49.900
CYTRON *		59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED *	99.900	
DARKLANDS *	129.900	
DAUGHTER OF SERPENTS *	TEL	
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT *	79.900	
DOMINIUM *	109.900	99.900
DOODLE BUG *		49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DRAGON'S LAIR III *	99.900	89.900
DREADNOUGHTS *	69.900	
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS *	TEL	TEL
DUNGEON MASTER *	TEL	
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO *	TEL	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C *	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS) *	189.000	
EPIC	79.900	69.900
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
ETERNAM	89.900	
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EXTASY *	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 15 III *	109.900	
F 117A NIGHTAWK	89.900	
FALCON 3.0	109.900	
FALCON 3.0 MISSION DISK *	69.900	
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER *		59.900
FIRE & ICE		49.900
FIRE FORCE *		49.900
FREE D. C *	79.900	
GATEWAY	79.900	
GLOBAL CONQUEST *	TEL	

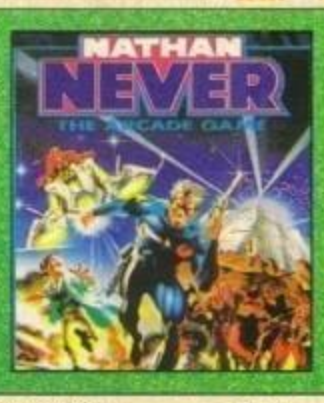
TITOLO	IBM	AMIGA
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900
GLOBLIINS II *	79.900	69.900
GODS	49.900	
GRAN PRIX UNLIMITED *	79.900	
GRAND PRIX F1 *	109.900	79.900
GRANDMASTER CHESS	79.900	
GREAT NAVAL BATTLES *	99.900	
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK *	69.900	
GUY SPY	79.900	69.900
HAGAR IL TERRIBILE *		49.900
HARDBALL III *	79.900	
HARPOON 1. 2. 1	89.900	79.900
HEIMDALL	69.900	69.900
HOOK	69.900	59.900
INCA *	109.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS *	109.900	109.900

TITOLO	IBM	AMIGA
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS *	59.900	49.900
JAGUAR XJ 220		49.900
JETFIGHTER II	89.900	
JETFIGHTER II MISSION DISK *	69.900	
JOE & MAC CAVEMAN NINJA *	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB *	89.900	79.900
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI *	119.900	
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	99.900	
LEANDER + ORK + AGONY		69.900
LEEDS UNITED *	49.900	49.900



TITOLO	IBM	AMIGA
LEGENDS OF VALOUR *	TEL	TEL
LEMMINGS I + OH NO! MORE LEMMINGS	79.900	69.900
LEMMINGS II *	TEL	TEL
LINE IN THE SAND *	79.900	
LIONEHART *		TEL
LIVERPOOL *	TEL	49.900
LORD OF THE RING II	99.900	
LOTUS III *		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS *	79.900	69.900
MAGIC BOY *		TEL
MAGIC POCKETS	69.900	
MAMMA, HO PERSO L'AEREO *	69.900	TEL
MANTIS	129.900	
MAX OVERKILL *	89.900	
Mc DONALD LANDS *	49.900	49.900
MC KIDS *		TEL
MEGATRAVELLER 2 *		69.900
METAMORPHOSIS *		TEL
MICROPROSE GOLF	119.900	
MIGHT & MAGIC IV	119.900	
MILLENIUM *	79.900	
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	
MOTORHEAD		49.900
MYRA THE LEGEND *		TEL
NATHAN NEVER - ARCADE GAME *		59.900
NCAA BASKET	79.900	
NFL *	69.900	
NICKY BOOM *	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP *	TEL	59.900
NIPPON SAFES INC *	79.900	69.900
NO GREATER GLORY *		79.900
NO SECOND PRIZE *		TEL
NOVA 9		89.900
PACIFIC ISLAND II	79.900	69.900
PANGO *		49.900
PINBALL FANTASIES *		49.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL *		69.900
POPOLOUS II	TEL	79.900
PREISTORIK II *		TEL
PREMIERE		59.900
PROPHECY OF SHADOW	89.900	89.900
QUEST FOR GLORY 3 *	99.900	
RAGNAROK *	TEL	
RAMPART *		49.900
REACH FOR THE SKIES *	TEL	TEL
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK *	79.900	
REX NEBULAR *	119.900	
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH		59.900
ROBOCOD + RODLAND + MEGATWINS *		79.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROLLING RONNIE	39.900	
ROME A. D. 92 *	89.900	TEL
SABRE TEAM *		49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93 *		69.900
SFIDE INVERNALI *	79.900	79.900

TITOLO	IBM	AMIGA
SHADOW OF THE BEAST III *		69.900
SHADOWORLDS *		TEL
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE *	109.900	
SIEGE *	89.900	
SILLY PUTTY *		49.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SIM FARM *	TEL	
SIM LIFE *	99.900	
SPACE QUEST IV (ITA) *	99.900	
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES *	99.900	
SPELLJAMMER *	99.900	
SPOILS OF WAR *	89.900	
SPRING BREAK 301 *	79.900	
STAR CONTROL II *	79.900	
STAR LEGIONS *	99.900	
STARUSH *	TEL	TEL
STEEL EMPIRE *	79.900	69.900
STREET FIGHTER II *	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER *	TEL	
STRIKER *		59.900
STUNT ISLAND *	129.900	
SUMMER CHALLENGE *	79.900	
SUPER CAULDRON *		TEL
SUPERFROG *		TEL
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR *		49.900
TASK FORCE 1942 *	129.900	
TEARAWAY THOMAS *		49.900
TERMINATOR II	39.900	
TEX - PIOMBO CALDO *	79.900	69.900
THE DARK HALF *	89.900	
THE HUMANS *	59.900	59.900
THE LEGACY *	139.900	
THE LEGEND OF KYRANDIA *	89.900	69.900
THE MANAGER *	79.900	79.900
THE OFFISHAL AQUABATIC GAMES		59.900
THE SECOND SAMURAI *		TEL
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2 *		59.900
THE SUMMONING *	89.900	
THE WALKER *		TEL
THEATRE OF WAR *	79.900	
TINY SKWEEKS *	59.900	49.900
TOP WRESTLING		49.900
TORNADO *	TEL	
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	29.900
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER *		89.900
TRODDLERS *		49.900
TROLLS *	49.900	49.900
TURTLES II		49.900
TWILIGHT 2000		79.900
UGH! *	59.900	49.900
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA VII	89.900	
ULTIMA VII - FORGE OF VIRTUE (CONT.) *	49.900	
ULTIMA VII - PART II *	TEL	TEL
UTOPIA	69.900	
V FOR VICTORY *	109.900	
VIKINGS *		49.900
WAXWORKS *	79.900	
WEEN *	89.900	79.900



TITOLO	IBM	AMIGA
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	
WILLY BEAMISH	99.900	
WING COMMANDER *		79.900
WING COMMANDER II	79.900	
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK *	49.900	
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID *	49.900	39.900
WORDTRIS *	99.900	
WORLD TENNIS CHAMP	79.900	
WRESTLING WWF II *	49.900	49.900
WROOM *		49.900
X - WING *	TEL	
ZOOL *		49.900
ZYCONIX *	59.900	49.900

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A RA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO L.....7.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE L.....13.000

☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L.....

GM PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELE

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN per PC

Ultima Underworld II
Labyrinth of Worlds

E' passato un lungo anno sin dall'ultima apparizione del temibile Guardiano e dalla sconfitta (apparente?) della Fratellanza. Tutto sembra scorrere liscio, ma una nera minaccia incombe nuovamente su Britannia...

Gli Avatar si prendono mai una vacanza? A giudicare dagli antefatti di quest'ultima escursione nel magico regno di Britannia, la risposta è sì, ma la loro capacità di calamitare i guai assomiglia molto al telefonino di un manager importante che passa una settimana al mare: è sempre attiva.

Il nostro infatti, dopo essere stato intrappolato nella dimensione made in Origin, dopo aver distrutto il Cancello Oscuro nella sua precedente avventura (Ultima VII: The Black Gate, per ulteriori ragguagli vedi box Ultime Notizie) è stato chiamato al castello di Lord British per celebrare con una festa la recente tranquillità che aleggia da un po' di tempo a questa parte. Praticamente tutte le persone più importanti del regno si sono riunite al castello per "fare baldoria". L'alba seguente però non sembra essere molto allegra: minacciosi nuvoloni neri si sono addensati sopra la reggia, e improvvisamente il malefico materiale noto come Roccia Nera compare dal nulla, rinchiudendola in una specie di bolla impervia a qualsiasi sollecitazione fisica e magica. La Roccia Nera è un po' il marchio di fabbrica del terribile Guardiano: questo infatti appare all'Avatar dormiente, canzonandolo e minacciando un triste futuro per tutta Britannia e insomma, facendo quello che di solito fanno i cattivi quando hanno un vantaggio schiacciante (e non c'è bisogno che io vi spieghi per filo e per segno che cosa combinano, non siete certo al vostro primo videogioco! O no?...).

Per la serie "gigante pensaci tu", l'Avatar (che ora - pazzesco! - è diventato un Trademark, ovvero un ™, come la T.S.R. che ha brevettato il termine "Nazi") come al solito viene "invitato" da Lord British a trovare una soluzione all'incresciosa situazione ("uè, senti, qui c'è da togliere la cappa nera e menare il guardiano, datti

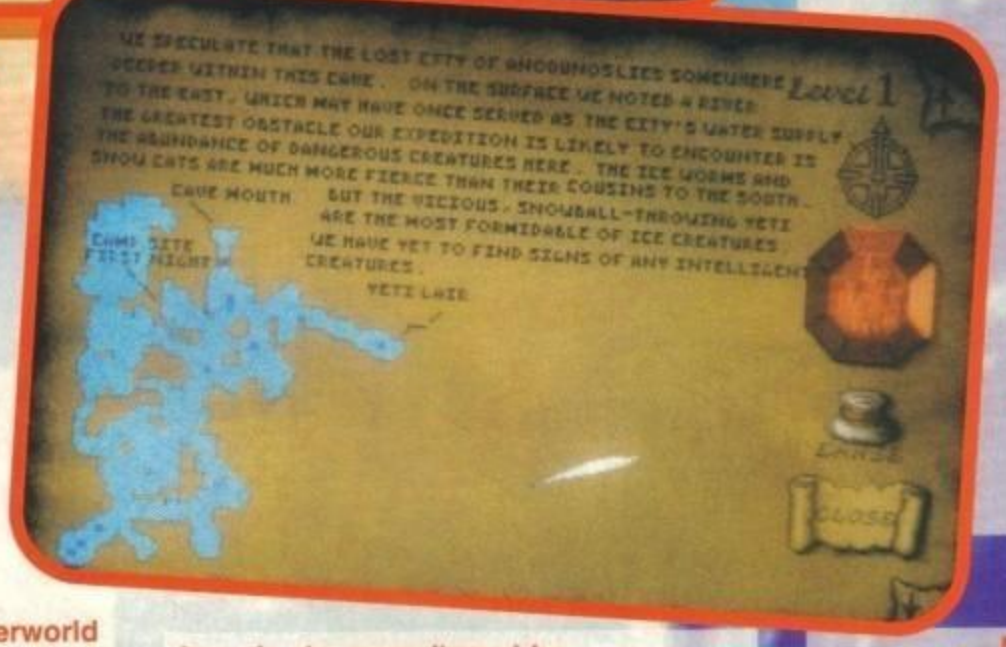
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

da fare e fammi sapere"). L'unica via per la libertà disponibile al momento è quella delle fogne: attraversare una rete fittissima di cunicoli disposta su tre livelli infestata da goblin, ratti, vermoni, pipistrelli e ragni grossi come dei pastori tedeschi sarà quindi il primo compito dell'Avatar, che tra l'altro dovrà cominciare a sbrigarsi, visto che 1) le provviste all'interno del castello scarseggiano assai e 2) qualcuno sta facendo fuori a uno a uno gli occupanti del castello, "a la diesci picoli indiani, mon cher".
La corretta esplorazione del sotterraneo del castello e delle fogne porterà alla scoperta di una misteriosissima gemma blu che può fungere (se attivata) da teletrasporto verso altre otto locazioni all'interno di Britannia come la Torre delle Prigioni, il Castello volante di Killorn, copia deviata del Castello di Lord British, le Cave di Ghiaccio, Talorus, la Dimensione Parallela, l'Accademia della Magia, i Pozzi del Massacro, il Nulla e la Tomba di Praecor Loth, una specie di Avatar antico e potente, che dovrete imparare conoscere.
Ce n'è abbastanza, no?
Ma veniamo ai fatti: Ultima Underworld II: Labyrinth è il secondo gioco di ruolo della Origin a usare il nuovo sistema con prospettiva in prima persona, ottenuta modellando con poligoni i vari ambienti e "appiccicando" dei disegni in bitmap sulle facce di questi (texture mapping) per dare l'illusione di essere circondati da pareti di vario genere (roccia, mattoni tipo "da Gino pizzeria con forno a legna", pareti coperte di muschio, legno e così via), per avere un pavimento più dettagliato del solito e un soffitto credibile al contrario dei giochi sulla falsariga di Dungeon Master, con movimento dell'area a scatti e suddivisione in "caselle" del territorio da esplorare. Il giocatore (del quale si vede, al massimo, il braccio che regge l'arma) ha così il modo di ruotare di quanti gradi vuole, procedere in ogni direzione, alzare e abbassare lo sguardo, affrontare scenari dall'architettura complessa a gradini e con pendenze varie e muoversi con grande libertà. Tutto ciò che popola i vari dungeon (così si chiamano in gergo i sotterranei, in effetti "dungeon" in inglese più o meno vuole dire proprio "sotterraneo") non è da meno: gli oggetti hanno una propria posizione nello spazio, ci potete girare attorno (anche se non cambiano mai aspetto, girando attorno a un libro non vedrete mai la quarta copertina), li potete raccogliere e lanciare in giro, se proprio siete stupidi li potete scagliare anche in uno dei numerosi corsi acqua presenti nel sottosuolo, acqua che è stata "migliorata" per questo secondo capitolo di Underworld e adesso presenta differenti gradi di putridume che vanno dalla limpidezza assoluta al "praticello liquido", una vera fetenzia.
Un altro miglioramento è costituito dai personaggi: sono molto più definiti, sembrano avere più frame (non corrono fluidamente, ma si possono guardare da un numero maggiore di angolazioni differenti, o almeno pare) e in genere sono più numerosi e più belli da vedere. Ho parlato di oggetti, nevvero? In Underworld II è possibile trovare praticamente di tutto: canne da pesca per procurarsi pesci nei corsi d'acqua, armi di ogni genere (per le quali sono richieste determinate abilità, che si acquisiscono con l'esperienza), armature, cibo, bevande, pozioni magiche, oggetti magici, gioielli, monete, gadget luminosi a volontà (candele, torce, lampade), scatole, sacche, zaini, libri, pergamene, piante, ossa... L'elenco potrebbe andare avanti all'infinito, solo che comincerei a un certo punto a dire palle perché non è che ci siano poi molti altri oggetti.
La "manipolazione" comunque non si limita agli oggetti: i labirinti sono costellati da passaggi segreti, leve, pulsanti, pavimenti mobili, piastre a pressione e congegni magici e meccanici che presenteranno non poche difficoltà per essere intesi a dovere, costituendo di fatto oltre agli avversari la vera difficoltà del gioco. Insomma, la via dell'Avatar non è certo facile, e sta a voi sperimentarlo!

Marco Auletta



Mettiamo subito le cose bene in chiaro: è brutto, non è giocabile, è palloso... Ah, ah, stavo scherzando!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ultima Underworld II
Labyrinth of Worlds

THE GAMES machine TOP SCORE

MAX

Ero uno dei pochi qui in redazione che preferiva Legends of Valour al primo Underworld... Con questo seguito sono dovuto decisamente passare anch'io dalla parte della Origin: UU2 è uno dei prodotti più sensazionali che abbia mai avuto modo di provare, dire che è assolutamente imperdibile è decisamente superfluo...

BDM

Al contrario di TMB, ero molto fiducioso nei confronti di Underworld II, d'altronde stiamo parlando di gente che ha saputo lanciare sul mercato la saga di Wing Commander e Ultima, non so se rendo.. Tecnicamente ho potuto notare degli ottimi miglioramenti sia grafici che sonori, per ciò che riguarda il game design e l'interfaccia, poche cose sono state cambiate (e comunque in meglio). In definitiva questo Underworld II rappresenta la naturale evoluzione del vecchio Stygian Abyss, se vi è piaciuto il primo fatevi un favore e comprate questo nuovo successo Origin...

TMB

Non ci posso credere! A dire il vero ero parecchio scettico su una possibile miglioria a Ultima Underworld, ma non avevo calcolato che questo gioco è stato programmato da quei geniacci della Origin.
Indubbiamente il miglior RPG dell'universo, non ha proprio nessun rivale!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PC

Seriamente, Labyrinth of Worlds è un degno successore di The Stygian Abyss: sono rimasti tutti i pregi (anche perché fondamentalmente è lo stesso gioco), e ci sono nuovi particolari: l'area di gioco è più ampia del 30%, la velocità è aumentata (ora è passabile anche su un 386 SX), ci sono nuovi incantesimi, è molto più vario e più ampio, la grafica è incredibilmente migliorata - basta vedere i muri e i personaggi, più dettaglio, più colore... più realismo. Insomma, come siano riusciti a farlo non si sa, ma ha dell'incredibile.

Un altro "settore" migliorato è quello del sonoro: se avete la Sound Blaster Pro potete gustarvi effetti sonori digitalizzati (dall'Avatar che beve come un lavandino al TENG! metallico della spada contro il muro) addirittura in stereo, come il passo del nostro alter ego che risuona negli angusti corridoi. La mia impressione è poi che sia sensibilmente più difficile e meno "spettacolare" (perlomeno all'inizio, poi non lo ferma più nessuno) come ambientazioni, comunque basta impegnarsi un attimino per riuscire a vedere delle cose a dir poco eccezionali. Quello che però colpisce indiscutibilmente in maniera maggiore è la libertà assoluta che offre questo gioco: i programmatori hanno creato un piccolo mondo dove muoversi, e come risolvere i problemi lo può decidere il giocatore: attiriamo il mostro e lo buttiamo in acqua? Gli lanciamo freccie dall'alto? Lo eliminiamo con qualche incantesimo strano? Lo chiudiamo in una stanza? Lo distraiamo con il lancio di un sasso e scappiamo? Insomma, qualsiasi cosa vi venga in mente, spesso e volentieri la si può fare. La giocabilità? E' una questione soggettiva, io l'ho trovato affascinante, complesso, profondo e dannatamente "intrippante". Né più né meno come il primo episodio, solo realizzato molto meglio e più complesso.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE 96%

ULTIME NOTIZIE

Che ci fa l'Avatar nel castello di Lord British? Come mai non se ne sta a casa come all'inizio di ogni episodio? Ma che è successo? Signori e signori, ecco a voi La versione Bignami della Storia di Britannia...

Innanzitutto, moltissimo tempo fa non si chiamava affatto con quel nome: il magico isolottone era conosciuto come Sosaria, all'interno del quale era possibile trovare un piccolo regno chiamato appunto Britannia, governato dall'immarcescibile Lord British (peggio di Andreotti!)? In quella che ora è nota come Età dell'Oscurità si manifestò la Triade della Malvagità (ma quanti accenti!). Per primo, venne il malvagio stregone Mondain, che uccise suo padre (un valente mago) e rubò un gioiello magico, convinto che questo potesse garantirgli l'immortalità. Insieme ai suoi scagnozzzi sottomise i vari regni e governò con incredibile crudeltà. Fu in questi tempi che si manifestò lo Straniero, un terrestre, per rispondere alla chiamata di Lord British. Fu lo straniero a sconfiggere Mondain e riportare la pace a Sosaria, ma non per molto: Minax, la sposa bambina di Mondain, riorganizzò le forze malvagie presenti e di nuovo tornò la devastazione nei piccoli regni. Lo straniero apparve e diede battaglia a Minax, viaggiando per spazio e tempo e finalmente ritrovandola nell'Età delle Leggende prima di sconfiggerla. Dopo la sconfitta della ex-malvagia Lord British fu incoronato re di Sosaria, ma i guai non erano ancora finiti: la Triade infatti fu completata dall'apparizione di Exodus, la terribile creatura metà umana e metà macchina, figlia di Minax e Mondain che apparve insieme a un isola tutta sua. All'uccisione del Mostro da Sei Milioni di Dollari il regno cambiò nome e da Sosaria divenne Britannia, un'unica nazione sotto la guida illuminata di Lord British.

Seguì poi il classico periodo di pace, prosperità e crescita che portò allo studio delle Otto Virtù (Onestà, Compassione, Valore, Giustizia, Sacrificio, Onore, Spiritualità e Umiltà) che dovevano caratterizzare l'incarnazione della saggezza umana. Le tre virtù vennero raggruppate genericamente sotto i Tre Principi (Tecnica, Innovazione e Giocabilit... ehm, Verità, Amore e Coraggio). Lord British indisse una cerca per trovare l'incarnazione, e - guarda caso - venne fuori che la persona più vicina a tutti questi ideali era proprio lo Straniero, d'ora in poi noto come Avatar.

Il primo compito ufficiale dell'Avatar fu di recuperare il Codice della Saggezza Ultima, un tomo importantissimo che sintetizzava alcuni principi fondamentali e via dicendo. Riportando alla superficie il Codice però scattò immediatamente tutta una serie di incredibili terremoti che portò alla scoperta dei Sotterranei. Lord British si mise alla testa di una spedizione incaricata di cartografare la nuova area, ma venne rapito dai tre Signori dell'Oscurità e sostituito alla guida del paese da un certo Lord Blackthorn, affiliato con i tre malvagi. L'Avatar tornò ancora una volta, e sistemò di nuovo le cose ritrovando Lord British, facendo fuori i Signori dell'Oscurità e spodestando Blackthorn. La pace durò un po' di tempo, ma se non esistessero i problemi nessuno avrebbe mai giocato la saga di Ultima: questa volta stava tutto nel fatto che il Codice della Saggezza Ultima riportato alla luce tempo addietro era il simbolo sacro più importante per una razza sconosciuta di Britannia, i Gargoyle, e il suo ritrovamento aveva causato la quasi totale distruzione delle terre di questi poveracci che non avevano mai fatto niente a nessuno. Ovviamente, questi si sono leggermente alterati e hanno invaso Britannia tra battaglie e massacri vari. L'Avatar ancora una volta trovò una soluzione: rese accessibile il Codice a tutte e due le razze mettendolo in una dimensione parallela, e tutti vissero felici e contenti. Non per molto, però: nelle profondità dell'Abisso Stigeo si manifestò un demone poco amichevole, che venne prontamente eliminato indovinatedachi.

L'ultima minaccia, in ordine di tempo, è venuta dal terribile Guardiano, uno strano essere di una dimensione parallela (ma quante ce ne sono!) che per mezzo di un'organizzazione nota come la Compagnia tentò di introdursi in Britannia e sconvolgere l'ordine delle cose. Dopo una lunghissima battaglia l'Avatar riuscì a bloccare il suo cammino, pagando però un prezzo piuttosto forte: la distruzione del Cancello Oscuro, l'unica via di ritorno a casa sulla Terra.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCORA UNA VOLTA, LE **SUPERSTARS*** DI **WWF*** SI SONO DATE APPUNTAMENTO PER IL **GRAND EUROPEAN RAMPAGE* TOUR.**

WWF EUROPEAN RAMPAGE* TOUR

OFFICIAL WORLD WRESTLING FEDERATION LICENSED PRODUCT

UNISCITI AI TUOI IDOLI PREFERITI: **HULK HOGAN,** ** **ULTIMATE WARRIOR*** E MOLTI ALTRI SUI RING DI TUTTA EUROPA E AFFRONTA TEMIBILI SQUADRE QUALI I **NATURAL DISASTERS*** E I **NASTY BOYS***.

OSSERVALI SUL RING E SEGUILI NEL MATCH FINALE IN MADISON SQUARE GARDEN A NEW YORK CITY.

TESTA LA TUA FORZA E LA TUA ABILITÀ. COLLABORA CON IL TUO COMPAGNO DI SQUADRA PER CONQUISTARE L'AMBITO TROFEO DELLA VITTORIA: **THE EUROPEAN RAMPAGE* TAG TEAM TITLE!**

C64C	**L. 29.900**
C64D	**L. 29.900**
AMIGA	**L. 49.900**
PC	**L. 49.900**

LEADER DISTRIBUZIONE

*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character n
© 1992 All righ

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
NAPOLI - TOP VIDEO Via S. Anna Dei Lombardi 12
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258/B
POZZUOLI (NA) - BASIC COMPUTER Corso Garibaldi 34
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
RIMINI (FO) - EASY COMPUTER & SOFTWARE Via Pascoli 37/A
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - INTEL DATA Via Casilina 434
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI P.le Jonio 17
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SAVONA - BLASTER Vico Dei Crema 13/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CAST. D. STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W.Gnutti 38
CINISELLO BALSAMO (MI) - MULTISYSTEM V. De Gasperi 11/13
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Prov.le 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - ALCOR Corso di Porta Romana 55
MILANO - ALCOR Viale Bligny 22
MILANO - ALCOR Viale Gran Sasso 50
MILANO - ALCOR Via Paolo Sarpi 7
MILANO - E.D.S. Corso Porta Ticinese 4
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA P.le Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY P.zza del Tribunale
VIGEVANO (PV) - GIOCOMANIA Corso Milano 13
VIMODRONE (MI) - PROXIMA S. Padana 292 (Int. Città Mercato)

MARCHE
OSIMO (AN) - SPAZIO 4 Via Della Vecchia Fornace

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza D.Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - COMPUTER POINT Via G. Petrani 35 C/D
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cav5 C/Dalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY V.le D. Regione 63
CASA S. ERICE (TP) - DIGITAL TOP Via G. Marconi 463
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentivegna 65
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI AREZZO Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ATEMA Via B. Marcello 1/A - 1/B
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO V.C.Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
ORBETELLO (GR) - COMPUTER SERVICE Via R. Piro 21
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
POGGIBONSI (SI) - COMPUTERMANIA Via D. Repubblica 133/137
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER V.D.Casceri31/A
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONIC V. Morandi - C.C. Fratta

VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS V.C.Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
TREVISO - GUERRA EGIDIO P.zza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO P.zza San Marco 5193

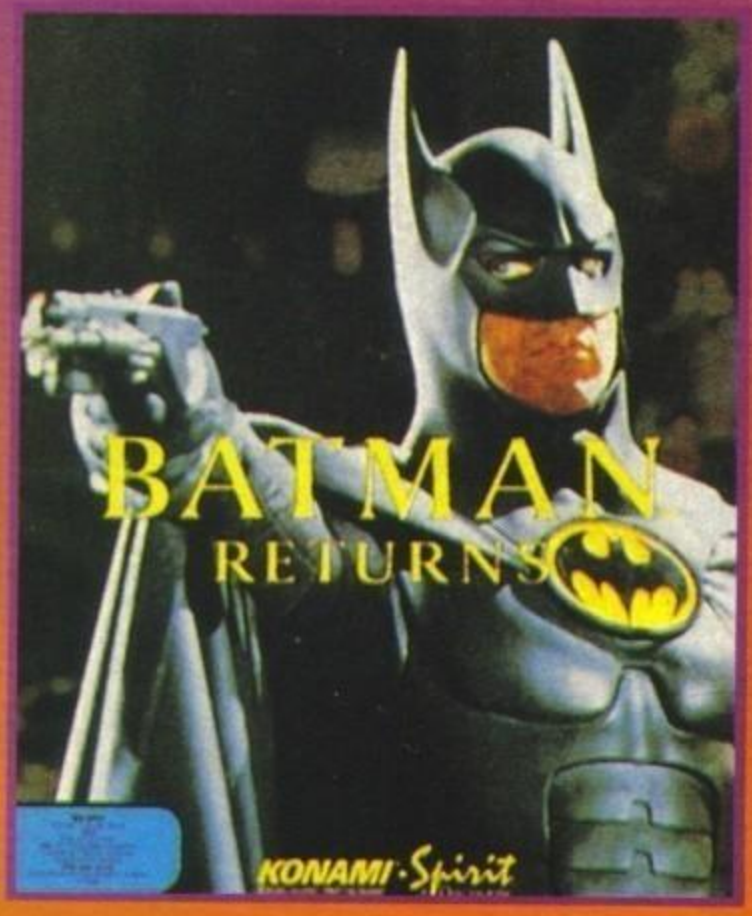
LEADER
·DISTRIBUZIONE·

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

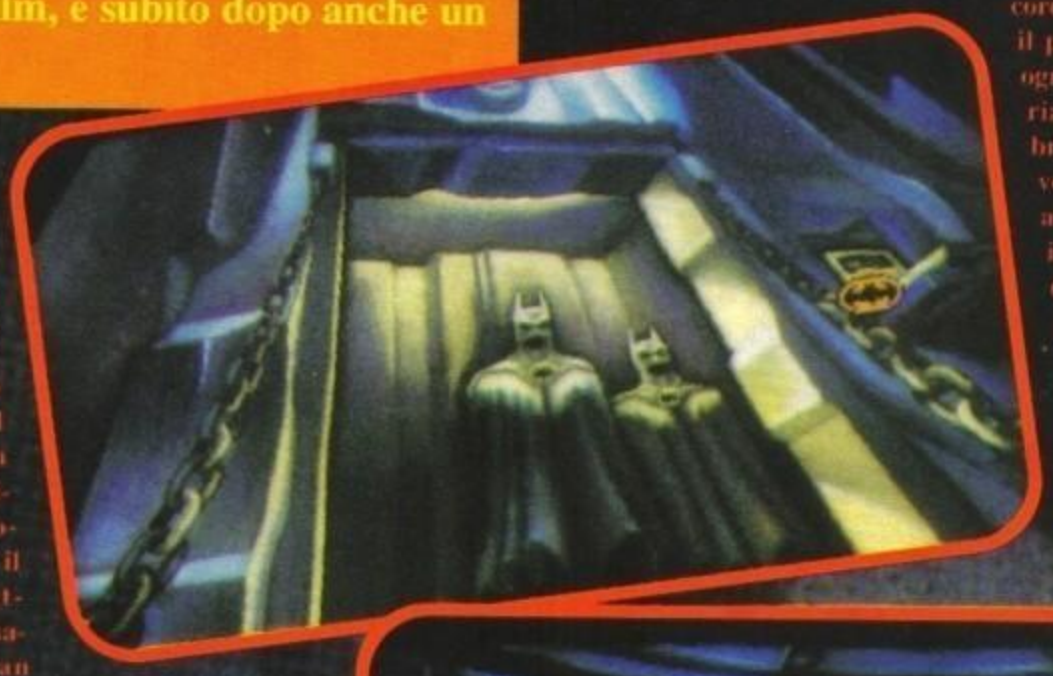
http://www.oldgamesitalia.net/

KONAMI per PC

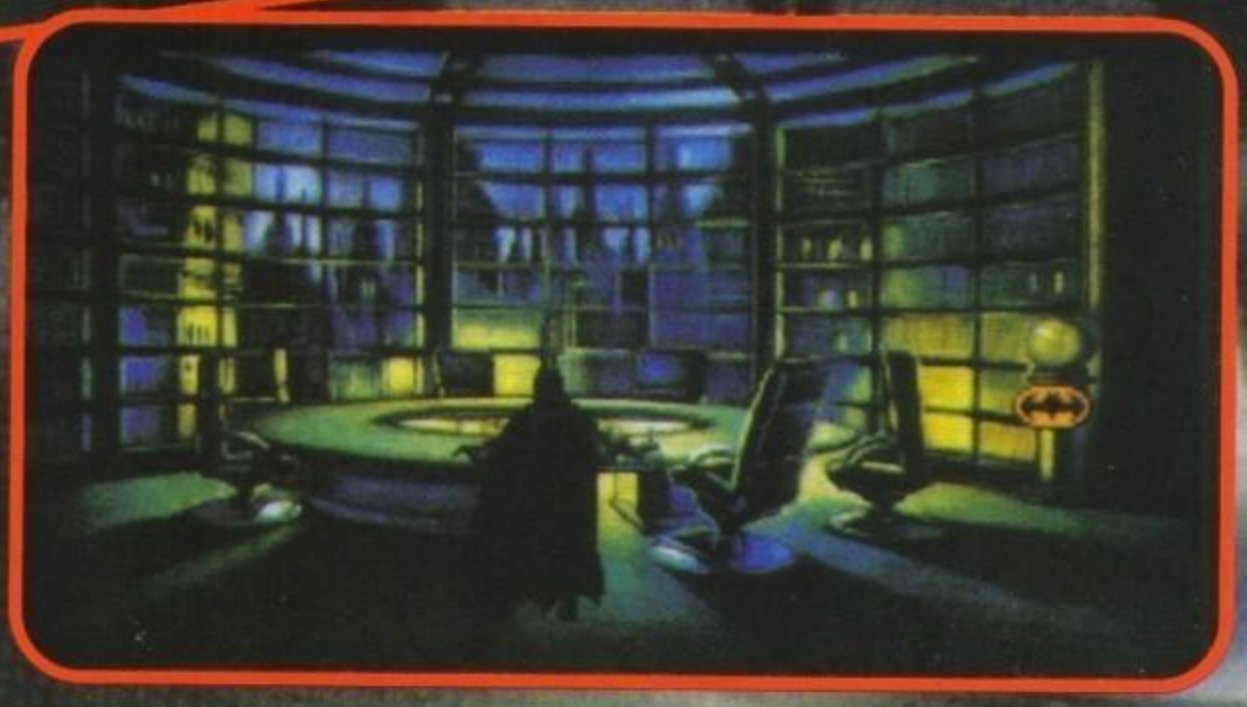


Poco tempo fa "hanno ucciso l'Uomo Ragno", Superman ha preso una caterva di botte da Doomsday perdendo la vita (non che mi dispiaccia, senza offesa per tutti i suoi ammiratori), era ovvio che anche Batman dovesse fare qualcosa per farsi notare... quel qualcosa è chiaramente un film, e subito dopo anche un gioco.

Amiga se ne occupano i Denton Design dall'ultima e più recente bat-versione cinematografica (che a quanto mi dicono non è stata da Oscar...), e aggiungo a questo punto che il team in questione risponde al nome di Spirit of Discovery (spirito d'esplorazione o qualcosa di simile).
Ma che gioco è BATMAN RETURNS? E' fedele al film? E' interattivo come quest'ultimo? Ma Batman è cattivo o sdolcinato come Superman (ebbene si, non posso nasconderlo, odio quest'ultimo!), chi diavolo è Batman?
Calma, calma, a tutto c'è una risposta, l'unica richiesta che mi sento di farvi e la seguente: abbiate un po' di pazienza e siate fiduciosi... (come hai detto per il resto del cinquantone che ti ho prestato ieri... E ancora non s'è visto! NdMax)
Ok, penso che tutti voi sappiate chi è Batman, ma comunque oggi mi sento buono, e quindi la storiella ve la beccate comunque: Batman, al secolo Bruce Wayne, ha avuto un'infanzia molto difficile, si da il caso che, dopo essere rovinosamente caduto dal seggiolone all'età di tre anni, il pipistrellone più grosso dell'intero universo conosciuto decise di intraprendere la carriera del supereroe senza badare a spese (tanto era miliardario, più o meno come noi redattori che, come tutti sanno siamo lucrosamente stipendiati dalle software house; è infatti noto che Max, oltre alla sua Polo, ha una bellissima Testarossa mentre io mi devo accontentare di una misera scuderia di cavalli purosangue). I genitori dell'imberbe supereroe non erano però molto d'accordo, avere un figlio che da grande vuole fare il pipistrello non è certo causa di vanto. Ad ogni modo andando avanti con gli anni la storia del bambinetto prosegue fino a che, un brutto giorno, il signore e la signora Wayne vengono barbaramente uccisi: era quello che aspettava Bruce, la sua ira scoppio, la sua intelligenza ebbe un enorme crescita e... l'idea di Batman comincio a trasformarsi in realta.
Naturalmente la cosa andava studiata nei minimi particolari, cosa doveva avere un super-eroe? Armi potenti, e così fu: Bruce progetto dei rampini per arrampicarsi agevolmente (non come lo pseudo-Batman televisivo con tanto di pigiamino



Batman è sicuramente uno dei supereroi da sempre più presente sul mercato videoludico mondiale, ma vi rendete conto di quanti giochi siano stati realizzati per il pipistrello di Gotham City... Batman (che originalone, eh?), un giochillo della Ocean per il buon vecchio 64, Batman: The Caped Crusader, altro gioco Ocean abbastanza vecchiotto, Batman The Movie, il migliore dei tre, che è stato uno dei più grossi successi della casa di Manchester (non mi andava di scrivere ancora Ocean!).
Se era ormai lecito aspettarsi la conversione dell'ultimo film dedicato al pipistrellone gigante, era altrettanto scontato che l'incarico sarebbe toccata alla Ocean che, come ho detto poco più sopra, è una casa secolarmente affezionata a questo personaggio, ma questa volta non è così. La Konami infatti, in attesa di rilasciare quel megagiocone che prende il nome di Frontier (per gli amici Elite II), le ha tempestivamente strappato i diritti dalle mani, commissionando a un poco noto team di programmatori americani la conversione (per PC, visto che di quella



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

smagliato e pancetta da quarantenne), dei boomerang a forma di pipistrello con effetti vari e un paio di tipi di bombe. Mezzi di trasporto, e così fu: l'immodesto miliardario decise di costruirsi un mezzo a quattro ruote (chiamato molto originalmente Batmobile) talmente ingombrante che a volte, per parcheggiare, non era sufficiente un'intera via, un mini-sottomarino per muoversi agilmente senza dare nell'occhio e un Bat-wing per volare sopra i cieli di Gotham City. Ok, ora ci voleva un costume, un marchio, qualcosa che incutesse terrore ai criminali, qualcosa di cattivo, crudele, un personaggio che senza pietà avrebbe dovuto sgominare tutti i criminali, picchiandoli o uccidendoli, se necessario... e così prese forma, nella mente sempre più deviata di Bruce Wayne il costume che, oggi come oggi, rimane uno dei meno idioti mai concepiti da mente americana... Passiamo al gioco vero e proprio (finalmente direte voi, ma non ditemi che non ho creato neanche un po' d'atmosfera...). La trama del film è abbastanza nota, comunque una rinfrescatina non fa mai male (parola mia, non mi dilungherò per molto...): il Pinguino (interpretato nel film da Danny De Vito), acerrimo nemico di Batman, decide di diventare una persona politica di rilievo (il sindaco!) facendo cadere Batman in cattiva luce e compromettendo l'attuale sindaco di Gotham City (vanità: una videocassetta molto "caina" (avete presente quelle cose chiamate tangenti?); nel frattempo appare un nuovo super-criminale molto, diciamo così, singolare: Catwoman che, a tutt'oggi, non ho ancora capito se è pro o contro i pipistrelli: interrogherò il computer e poi vi farò sapere; eh già, perché il nostro uccellaccio ha a sua disposizione anche un computerone che fa sembrare gli odierni 486 degli schiacciapensieri... Il suddetto computer sarà molto utile per esaminare le prove, ascoltare gli ultimi notiziari (a cura di un giornalista tanto brutto quanto iettatore), formulare delle ipotesi utili per la risoluzione del caso ed esaminare le schede di tutte le persone importanti di Gotham City (ad essere pignoli non si può giocare a Wing Commander II, però...). Il gioco comincia nella Bat Caverna dove, sfruttando il vostro sofisticatissimo computer, dovrete ascoltare il notiziario delle sei

(sofisticatissimo computer per accendere il televisore? Siamo sicuri? NdMax): verrete subito a sapere che una rissa si sta consumando al Gotham-Plaza, bisogna fare qualcosa: vestirsi (lo so, lo so che siete già vestiti all'inizio, però faceva scena!), armarsi, salire in macchina e farsi portare fino al luogo incriminato, sì ho detto proprio farsi "portare" perché di fatto nel gioco non guiderete mai quella bellissima fuoriserie nera di cui disponete, ma vi limiterete a cliccare su un punto della mappa, tutto il resto è da guardare. Una volta arrivati potrete esaminare alcune locazioni o buttarvi in mezzo alla rissa con lo scopo di venire a

capo della situazione o, perlomeno, riuscire a capirci qualcosa... Il combattimento è visto lateralmente, ma anche qui potrete solo influire limitativamente; una volta picchiati i criminali potrete interrogarli scoprendo nuove locazioni, carpendo oggetti utili all'investigazione (solo se utilizzati nel mega computerone però) e così via. Il gioco richiede circa 20 Mbyte liberi su Hard disk, 640 K ram, supporta le schede Adlib, Sound Blaster (normale o Pro), e può essere controllato sia da tastiera che da mouse. Sicuramente vorrete sapere se Batman Returns è da comprare o no, leggetevi il commento e poi ditemi...

Stefano "BDM" Petrullo

PC

Solitamente il giocatore fa compiere al suo alter ego simulato quello che vuole (limiti permettendo), ma per questo Batman Returns è discorso: il gioco vi fa fare quello che vuole lui.

Vi sembrerà strano, ma è proprio così, tutto quello che dovete fare in questo pseudo arcade-adventure è andare in giro, raccogliere gli oggetti e poco altro: i combattimenti sono poco interattivi (come tutto il resto d'altronde) e soprattutto non dovreste impiegare troppo tempo prima di terminarlo.

Non ci sono dubbi sul fatto che la realizzazione possegga parecchi tocchi di classe abbastanza cristallina, l'uso della Sound Blaster Pro, la grafica molto atmosferica e altrettanto cupa, delle buone animazioni, ma purtroppo tutto ciò non basta a giustificarne l'acquisto, soprattutto se consideriamo che si tratta di acquisto e non di un regalo.

In un primo momento mi sono effettivamente divertito, ma il pensiero di spendere dei soldi per un gioco come questo è alquanto deprimente (oltretutto BR occupa un sacco di spazio su Hard disk).

In definitiva non mi sento di stroncare quello che rimane comunque un lavoro di per sé valido, ma un design strutturale più accurato avrebbe sicuramente migliorato un gioco che "audiovisivamente" rende molto bene l'idea. Probabilmente una delle migliori conversioni cinematografiche mai realizzati, ma come gioco no ha tutte le carte in regola per aggiudicarsi una votazione d'assoluto rilievo. Naturalmente se siete fan di Batman (o di Catwoman...) le cose cambiano...

TECNICA:	GLOBALE 83%
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIMULMONDO®

Adventures

TEX®

L'EROE

IN EDICOLA DAL 30 GENNAIO LA NUOVA SERIE DELLE SIMULMONDO ADVENTURES DEDICATA AL PIÙ AMATO PERSONAGGIO DEI FUMETTI D'ITALIA, IL RANGER DI GIOVANNI LUIGI BONELLI E AURELIO GALLEPPINI: TEX WILLER!

La prima avventura interattiva con Tex protagonista vi farà simulare lo scontro tra Aquila della Notte e il suo più grande e mitico antagonista: MEFISTO! Riuscirete a sventare la minaccia del terribile mago che vuole le vite di Tex e dei suoi pards?

A L. 16.900, ogni mese, le avventure interattive più avanzate e con il miglior rapporto prezzo/qualità: versione Amiga e PC nella stessa confezione, albetto di 12 pagine da conservare con aiuti e suggerimenti per l'interazione, e il bellissimo astuccio per collezionare le avventure.

TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed. Spa
SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Francesco Carlà

PRESENTA

SIMULMAN®

IL SIMUL-EROE

IN EDICOLA DAL 20 MARZO LA PRIMA SERIE COMPLETAMENTE MADE IN ITALY: NELLA COLLANA SIMULMONDO ADVENTURES ESCE SIMULMAN, IL PERSONAGGIO IDEATO DA FRANCESCO CARLÀ E REALIZZATO CON LE PIÙ AVANZATE TECNOLOGIE GRAFICHE E INTERATTIVE.

SIMULMAN è il primo simul-eroe, è l'agente speciale della Realtà Virtuale, il poliziotto dei mondi artificiali creati dai computers, i networks dove si consumano orrendi delitti contro la verità e la giustizia.
Nella prima avventura interattiva Simulman dovrà stanare SS-DOS e neutralizzare il suo piano che prevede la creazione di un politico simulato.

A L. 16.900, ogni mese, le avventure interattive più avanzate e con il miglior rapporto prezzo/qualità: versione Amiga e PC nella stessa confezione, albetto di 12 pagine da conservare con aiuti e suggerimenti per l'interazione, e il bellissimo astuccio per collezionare le avventure.

CALENDARIO SIMULMONDO ADVENTURES

TEX
Il 30 Gennaio il n. 1: **MEFISTO**
Il 28 Febbraio il n. 2: **IL DRAGO ROSSO**
Il 30 Marzo il n. 3: **SPETTRI**

SIMULMAN
Il 20 Marzo il n. 1: **SIMULMAN**
Il 20 Aprile il n. 2: **NELLA MORSA DI SS-DOS**
Il 20 Maggio il n. 3: **IL REGNO DI DOORS**

DYLAN DOG
Il 15 Febbraio il n. 6: **MAELSTROM**
Il 15 Marzo il n. 7: **GENTE CHE SCOMPARE**
Il 15 Aprile il n. 8: **LA CLESSIDRA DI PIETRA**

DIABOLIK
Il 5 Febbraio il n. 6: **LA NOTTE DELLA PAURA**
Il 5 Marzo il n. 7: **4 DIAMANTI UNICI**
Il 5 Aprile il n. 8: **UN PIANO PERFETTO**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Probabilmente sì, ma ancora non possiamo dirvelo con certezza. In effetti qui ci sarebbe dovuta essere la tanto attesa recensione definitiva, ma così non è potuto essere perché al posto della beta version prevista c'è stato possibile visionare solo un demo che, seppur giocabile, non poteva ancora garantire una recensione obiettiva (visto che il gioco alla fine potrebbe essere ancora migliore, di quanto già non lo sia...). Sarà per il mese prossimo.

IL MIGLIORE BEAT'EM UP DI TUTTI I TEMPI?

minciare tutto un'altra volta... Teribbile! NdMax) e in un quarto d'ora il "downloading" è completato.
Niente a questo punto sembra più fermarci, ma incredibilmente il dischetto redazionale con su il Dms (programma di decompattazione file) non si trova. Max esce fuori di melone, inveisce pesantemente contro chi, con aria di sufficienza, aveva risposto affermativamente alla presenza del decompattatore in redazione (Al e MA, ndMax), richiama lo stesso Martyn in Inghilterra e gli chiede mestamente, pregando di non

Non vi dico comunque le peripezie che abbiamo affrontato per tirare giù via modem questo demo: tutto sembrava procedere benone, ma a metà trasferimento, alias dopo venti minuti abbondanti (questa volta disponevo anch'io di un modem "tosto", peccato che non fosse compatibile con il loro e così ci siamo dovuti nuovamente rassegnare ad un "bloody" 2400 baud... NdMax), il nostro dischetto aveva una traccia difettosa (che tra parentesi non era stata segnalata neanche durante la formattazione del disco stesso, chiaramente con verifica) e quindi "tutto da capo"; mezz'ora più tardi il nostro computer si resetta da solo, sempre in fase di trasferimento, ma questa volta la colpa era dell'hard disk buggato di Martyn, il quale si scusa con noi telefonicamente per l'accaduto (non l'hard disk, intendevo Martyn). Questa volta però il trasferimento riprende dal punto in cui era stato interrotto (come del resto è logico che sia con lo ZModem, ma agli altri non l'ho detto... Ho voluto leggere il terrore nei loro occhi di dover rico-

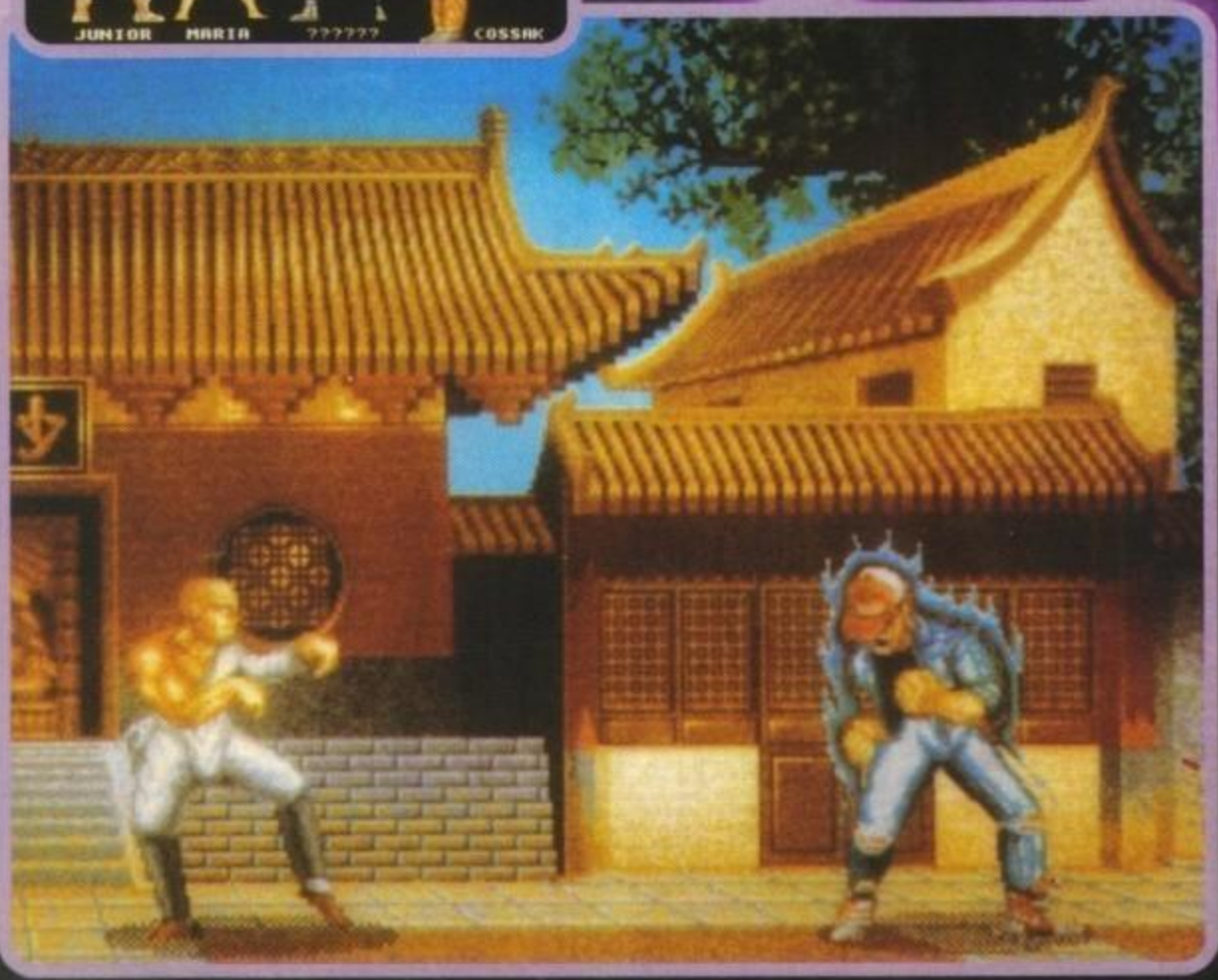
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

a prendere l'Amy 500, stacca i cavi, riattacca i cavi, infila i dischetti e... funziona!!!
Finalmente si comincia, e la cosa che meno mi sarei aspettato è il fatto che si fa tutto con un solo pulsante. Avete capito bene niente joystick a due pulsanti né tantomeno un fantasmagorico joystick a sei tasti, e visto che ci siamo vi dirò di più: niente sbarra spaziatrice o shift come secondo tasto.
Il demo da noi visionato permetteva di giocare in doppio, usando rispettivamente il Ninja e Dan (il figaccione col cappellino e i jeans

ucciderlo, di mandarci giù anche il Dms stesso (naturalmente dopo che io, cinque minuti prima, avevo baldanzosamente risposto in modo affermativo alla domanda "Have you got Dms, I believe...", ndMax). Altri interminabili minuti di collegamento (che tra una cosa e l'altra diventano un'altra mezz'ora) e la cosa è fatta. L'attesa cominciava davvero ad essere logorante, se non tutti, almeno la metà di noi avevano già il latte alle ginocchia. Altro quarto d'ora perso a scompattare i file e finalmente tutto sembra pronto. Lo carichiamo sull'Amiga 1200, ma non funziona! Frenetica corsa nell'ufficio di fianco

stracciati). I primi ad averci giocato siamo stati io e Stefano Petrullo e prima che gli altri ci potessero mettere su le mani di tempo ne è passato...
Obiettivamente parlando non mi sarebbe mai passato neanche per l'anticamera del cervello che usando un solo tasto (avete capito bene: a Body Blows si gioca usando un normalissimo joystick, niente due pulsanti, niente fantasmagorici joystick a sei tasti, niente barra spaziatrice né tasto



shift...) fosse possibile effettuare tante mosse e soprattutto tante mosse speciali. Giusto per farvi un esempio, il Ninja è in grado di mimetizzarsi col fondale (stile Predator) e di attaccare quindi essendo praticamente invisibile, di sparire e ricomparire subito dopo dall'altra parte dello schermo, di roteare orizzontalmente con la spada (tipo la trottola di Blanka), ma anche verticalmente e diagonalmente (ovviamente saltando). Dan invece è in grado di sparare una specie di palla di energia, di fare un calcio rotante, un mega uppercut, nonché di lanciare una palla di energia ridotta in stile "il ritorno della palla da baseball assassina!".
Le mosse "normali", invece, comprendono pugni e calci sia alti, sia bassi, che volanti (saltando), scivolate, parate, etc. etc.
Oltre ai personaggi già citati, la scelta possibile varia tra altri otto combattenti (almeno per quanto riguarda il modo a due giocatori): Nik (fratello di Dan), Junior (pugile inglese di colore), Lo-Ray (il monaco buddista), Cossack (il russo), Maria (la sventolona spagnola), Yit-U (il cugino capellone formato mignon di Bruce Lee), Mike (prototipo della guardia del corpo di un boss mafioso) ed infine Dug (il wrestler obeso).
Naturalmente sarà presente anche un mostrone finale veramente cattivo e campionissimo di arti marziali, il cui nome è Evil Max (che è stato chiamato così, pare, dopo la venticinquesima telefonata consecutiva di un petulante caporedattore di una popolare rivista italiana...); ma non pensiate che sia finita lì, man mano che il combattimento prosegue v'accorgerete con chi avete a che fare, fino a dover affrontare un Terminator dall'esoscheletro metallico superpotenziato.
Bodyblows è graficamente molto ben fatto (grandiosi i personaggi e ottimi i fondali, qui ancora statici, ma in movimento nella versione finale), tutto sicuramente di grandissimo impatto. Il sonoro è qualcosa di spaziale: cattivissimo, con un sacco di effetti e di parlato digitalizzato, sia durante il gioco che durante la presentazione del match (esempio: Dan versus Nik... round one... fight!). L'unica cosa che lascia per certi versi un po' perplessi è l'animazione del ninja che in certi frangenti, come quando cammina, sembra un po' un granchio. Ci ha però spiegato lo stesso Martyn come il numero dei frame sia stato volutamente ridotto per assicurare la massima velocità e l'incredibile giocabilità, fattori questi che rendono Bodyblows assolutamente unico. E sinceramente, anche se questo è solo un demo, ce ne siamo accorti di come sia proprio la giocabilità il punto forte del gioco: frenetico e coinvolgente, promette di essere il miglior picchiaduro di tutti i tempi su Amiga.

Emanuele Scichilone

YEAH!
Ve lo dico... Non ve lo dico... Ve lo dico... Non ve lo dico... Massì, ve lo dico! Siete pronti? Siete caldi? BODYBLOWS 2!!! Uscirà per Natale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

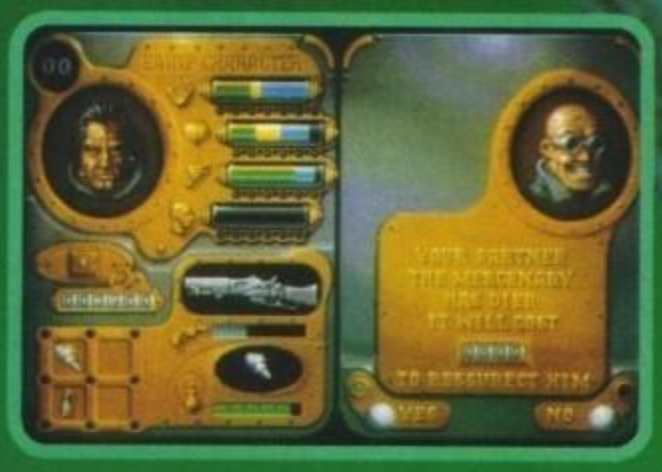
RENEGADE per Amiga

Mirko lo aspettava, io lo aspettavo, Shin lo aspettava, Max lo aspettava (il mese scorso... NdMax), tantissima altra gente lo aspettava... sarà effettivamente un capolavoro o solamente un buon esempio di programmazione? La risposta è sempre la stessa: leggete e lo scoprirete.

THE GAMES machine STAR PLAYER

THE CHAOS

Chi tra voi non conosce i Bitmap Brothers, uno dei team di programmazione tra i più famosi d'Europa, autori di grandi capolavori quali Xenon2, i due Speedball, Gods e molti altri?
Penso nessuno, come nessuno sicuramente ignorava l'imminente uscita di uno dei loro progetti più ambiziosi: The Chaos Engine.
Partiamo come ormai usanza dando un'occhiatina ai misteriosi retroscena della vicenda... In una terra molto lontana, un certo Dottor Fortesque ha creato un marchingegno chiamato Chaos Engine. Fin qui niente di male, il solito eroe salta fuori, mena i cattivoni (che tutti gli scienziati pazzi hanno sempre al loro fianco) e distrugge il macchinario; ma stavolta non è così semplice!
Infatti nessun'altro essere vivente, oltre al suddetto scienziato, era a conoscenza dell'esistenza della terribile macchina, nonché del fatto che, per un errore di programmazione, codesto gioiello di tecnologia impazzisca creando un varco spazio-temporale tra due dimensioni. Inoltre mi sembra inutile aggiungere che la seconda dimensione è piena di mostri, fantasmi ed esseri generalmente brutti (più o meno di te, BDM? NdSH)(circamenoquasi come te, playboy... NdBDM). Ad ogni modo lo scienziato ha fatto un gran danno e rischia di mettere a repentaglio l'integrità del suo stesso mondo. Quindi che fare? Nascondersi, scappare o affrontare i nemici cercando allo stesso tempo di rimanere in vita? Niente di tutto questo!
Difatti Fortesque decide di assoldare due baldi eroi (vi spiegherò poi perché due e non uno o tre) che ripuliscano la sua sterminata tenuta (casa sarebbe riduttivo!) dai mostri, distruggendo al tempo stesso il Chaos Engine, facile no?



I suddetti eroi potranno essere scelti da una rosa di sei che comprende: un mercenario, un predicatore, un bandito, un gentiluomo, un vandalo e un marinaio, ognuno con determinate caratteristiche e un oggetto (o arma che sia) speciale che vi aiuterà nella vostra impresa.
Prima ho detto che i personaggi da scegliere saranno per forza due e ora vi spiegherò brevemente il perché: primo si può giocare in due contemporaneamente, secondo, anche se giocate da soli il computer prenderà autonomamente il controllo dell'altro personaggio in modo tale da facilitarvi l'impresa.
Ed è proprio questo aspetto che caratterizza il nuovo gioco dei Bitmap Brothers. Infatti il vostro compagno "artificiale" avrà un intelligenza che si può conside-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E ENGINE

rare tale e non si comporterà semplicemente come, diciamo così, un "pod aggiuntivo", ma col passare del tempo sarà un valido avversario con il quale gareggiare cercando di racimolare (e vai di rima!!!) più punti e soldi possibili. Sissignori, avete proprio capito bene: ho detto soldi! Soldi che vi serviranno per far resuscitare il vostro compagno nel caso di una morte prematura, soldi che vi permetteranno di comprare delle nuove armi, soldi, soldi, soldi e ancora soldi che potrete utilizzare per diventare più veloci, avere più forza, possedere un quoziente intellettuale da far paura (questo disponibile solo per il vostro compagno nel modo a un giocatore) e infine essere più veloci di Flash. Naturalmente i negozi disposti a vendervi questi tipi di optional non si trovano mica tutti i giorni all'incrocio davanti casa (provare per credere...)(eh già, altrimenti avresti già provveduto ad incrementare il tuo misero QI, vero? NdSH), bensì avrete modo di poterne usufruire ogni due livelli (se non ricordo male!). Se avete pochi soldi comunque non disperate perché tra una nuclearizzazione e uno splatteramento avrete la possibilità di raccogliere power-up o trovare delle locazioni segrete (grazie a un'immensa fortuna o al recupero di alcuni mazzi di chiavi dorate) stracolme di bonus e oggettistica varia, tutta rigorosamente Steampunk. Se non sapete cosa s'intende con questa parola pensate a dei mainframe che funzionano meccanicamente, senza quindi processori ultraveloci, superconduttori, materiali antistatici e

robaccia simile... (lo Steampunk è in effetti uno stile ideato da William Gibson e da Bruce Sterling con il quale vengono rappresentati o descritti marchingegni che teoricamente dovrebbero funzionare elettronicamente, ma che in verità sono costituiti da ingranaggi e sottomeccanismi funzionanti a vapore in genere. Più o meno come le invenzioni nelle prime puntate di Nadia. NdSH). Per ciò che riguarda la macchina infernale inventata dal Dottor Fortesque vi basti sapere che per distruggerla dovrete prima di tutto raggiungerla e per fare questo dovrete trovare l'uscita di ogni livello individuabile grazie a dei pali simili a totem che, se colpiti in numero sufficiente, vi apriranno un varco per il livello successivo o per delle zone prima inaccessibili, permettendo il più delle volte diverse risoluzioni per ogni livello.

Stefano "BDM" Petrullo

Amiga

Tutti ne parlano, tutti lo vogliono, tutti lo cercano ma nessuno sa effettivamente com'è. Voi lo volete sapere non è vero? E siete fortunati perché sono qui per dirvelo; carino, molto molto carino (per non dire bello). La grafica sfrutta il solito stile dei Bitmap con quel look "vagamente" metallico implementato discretamente e l'idea di poter scegliere il personaggio tra una rosa di sei è molto azzeccata, sebbene inizialmente vi troverete abbastanza impacciati a causa del vostro compagno che all'inizio del gioco è un vero e proprio beota mistico (non se conoscete Shin...).
I vostri nemici sono tanti, di vario tipo e anch'essi sufficientemente dettagliati (dal punto di vista grafico), mentre le musiche sono realizzate più che ottimamente. Per ciò che concerne la giocabilità, un fatto che non ho sopportato è il chaos che pervade tutto il gioco rendendolo a volte frustrante (comunque questa è solo una mia opinione e non un fatto scientificamente provato!)(hai provato a pensare che forse questo "chaos" era puramente voluto? NdSH)(Sì, ma in certi casi bisogna anche autolimitarsi), ad ogni modo vi divertirete una cifra. Per ciò che concerne le rifiniture per così dire "tecniche", niente da ridire: ottimo il negozio e altrettanto interessante e funzionale l'arma speciale (a volte un po' squalliduccia, ma comunque sempre di sicuro effetto). Premettiamo comunque una cosa, Chaos Engine non aggiunge niente di assolutamente innovativo nel suo genere se non la presenza del secondo giocatore controllato dal computer. E' un ottimo gioco, indubbiamente da comprare se vi piacciono gli shoot'em up visti dall'alto (o giù di lì), se non vi piacciono compratelo comunque, vi divertirete lo stesso.

TECNICA:	GLOBALE 91%
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA per PC

SPACE QUEST V

ROGER WILCO
THE NEXT MUTATION

Macchine pronte... generatori al massimo... sistema di navigazione inserito... rotta verso la Sierra... tre... due... uno...

I P E R S P A Z I O !

Ecco, siamo alle solite: solo un babbeo come me poteva lasciarsi prendere dalla smania delle solite intro a sensazione, trascurando totalmente di dire al gentile pubblico come vanno le cose. Ebbene, cari miei, le cose vanno male: stiamo per entrare a velocità warp nei calzoni di Roger Wilco, l'astronauta più strampalato nella storia dei videogiochi.

Dunque, tanto per angosciarvi un pochino vi dirò che non me ne importa assolutamente niente di raccontarvi la storia di Roger finora, tanto leggete TGM e quindi saprete tutto: siamo qui per questo. Ora, siccome sono profumatamente pagato (con campioncini di profumo) per recensire, vi racconterò che Roger, in questo gioco, inizia con le stesse mansioni che aveva all'inizio della fortunata serie: quelle di astrospazzino. Naturalmente i programmatori, nell'intro del gioco, si dannano per farvi credere qualcosa di totalmente diverso: Wilco è temporaneamente promosso a Grand'Ammiraglio... per tornare poco dopo a spazzare i ponti. Sempre restando in tema di finzioni, si potrebbe tranquillamente dire che i soliti perversi programmatori hanno farcito questo gioco di citazioni da vari classici del genere fantascientifico; due per tutti: "Star Trek", chiamato in causa, fra l'altro, nella colonna sonora e nel titolo, e "Alien", con l'ovvio richiamo del mostriciattolo a sangue acidico.

Torniamo ora ai dati di fatto: che cosa tocca adesso al nostro spazzino galattico? Dovete sapere che Roger ha come sogno mostruosamente proibito di essere il comandante di una nave spaziale, e questo gioco all'inizio gli offre la possibilità di diventarlo, copiando vergognosamente tutte le risposte all'esame di ammissione. Ma ditemi: non penserete davvero che uno spazzino galattico tutt'a un tratto balzi al comando di una corazzata spaziale? Trovo molto più logico che si ritrovi a comandare una di quelle navi da cui era fuggito all'inizio di Space Quest 3! E pur avendo una solida nave ai suoi comandi, potete star certi che Roger non perderà assolutamente nessuna occasione per seminare confusione nel cosmo, e soprattutto si farà inseguire da una gentile figliola cibernetica decisissima a trasformarlo in pulviscolo. Siamo insomma davanti ad una variazione sul tema di SQ3: possibile che i due ragazzi da Andromeda siano un po' a corto di idee?

THE GAMES machine
STAR PLAYER

E che gioco è SQ5? Sapendo che si tratta di un prodotto Sierra, e che i precedenti episodi della serie erano avventure dinamiche, potremmo supporre che anche questa lo sia, e avremmo pienamente ragione. L'interfaccia di comando utilizzata è l'ultima evoluzione del classico sistema Sierra, già vista in azione fin da King's Quest 5. Si tratta di un metodo interattivo basato sugli oggetti e pilotato da un cursore multifunzionale: il classico sistema di comando abbinato al mouse. Di quest'ultimo si usano due tasti: il destro serve per cambiare la funzione del cursore (e quindi la sua forma), mentre il sinistro esegue le azioni relative. Ci sono sei gruppi di azioni: camminare, esaminare, azionare, parlare, ordinare, usare oggetti.

Come se ciò non bastasse (e infatti non basta), puntando il cursore in cima allo schermo appare una barra di icone: alcune di esse servono per cambiare la modalità del cursore in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

alternativa al tasto destro del mouse, mentre le restanti chiamano il pannello di controllo e l'inventario. Il punto debole di tutto questo sistema è che si passa un sacco di tempo in girandole fra le varie conformazioni del cursore, quando esistono interfacce assai più efficienti, vedi Heart of China. Bè, perlomeno non occorre scrivere chilometriche frasi di comando!

Dal punto di vista ambientale siamo assolutamente alle solite: il paesaggio è reso da una (lunga) serie di fondali statici in cui gli sprite dei personaggi si muovono in tre dimensioni, con l'effetto di profondità ottenuto scalando gli sprite; peccato che quando sono molto vicini si spixellano parecchio.

Lo sprite principale è ovviamente quello di Wilco, ma nel gioco ci sono parecchi altri personaggi. Tutte le volte che si ha un dialogo, appaiono in sovraimpressione sullo schermo le faccine animate dei personaggi e le relative battute.

SQ5 sfrutta la grafica MCGA 320X200 a 256 colori e la tecnica impiegata è quella classica del disegno, occorre però notare che se ne impiegano due stili diversi. Il primo di essi è il classico disegno dei fondali, che ha qualcosa di acquarellato, mentre il secondo riguarda essenzialmente i personaggi, e ricorda molto i fumetti Marvel a colori: una variazione decisamente interessante che probabilmente piacerà parecchio, senza dubbio superiore come fascino grafico alle deformazioni pop in Larry 5; questo, però, è unicamente il mio parere.

Per quel che riguarda la configurazione avrete probabilmente già capito tutto: innanzitutto dall'ardisco prenderanno il volo circa otto mega, e dopo questo vi sarà necessaria una bella scheda VGA/MCGA, un AT, e un mouse. Sarò sincero: quest'ultimo non è strettamente necessario, ma è altamente consigliato se non volete che la giocabilità precipiti in fondo a un burrone. Se non altro, almeno saprete a chi dare la colpa nel caso che il vostro frigorifero denunci preoccupanti ammanchi di formaggio: potete sempre mettere qualche bella trappola nel frigo, ma poi temo che vi toccherà comprare un mouse nuovo, possibilmente un po' meno goloso. Nessun problema invece per il sior joystick: se l'avete potrà servirvi per mandare a spasso sul video il cursore; anche la tastiera potrebbe farlo, ma l'inseparabile compagna di tutti i calcolatori elettronici è semplicemente inadeguata a interfacce del genere. Dateci retta, quindi: un buon joystick (con "buon" sottolineato due volte) e un mouse sono indispensabili, altrimenti lasciate ogni speranza, voi che giocate...

Willi

PC

Il quinto episodio non introduce nulla di nuovo per quel che riguarda le avventure Sierra: l'interfaccia utente è già stata vista e mantiene le sue pecche, peraltro già discusse, mentre l'innovazione dello stile grafico, sempre gradita, è da considerare più che altro una necessità per parificarsi ai tempi. Sostanzialmente immutato resta anche il programma di base, che ormai da lungo tempo mostra chiaramente i suoi limiti: eccessiva linearità del gioco e, che è in certo modo piuttosto pilotato.

Lo stile e le tendenze Sierra quindi restano confermate praticamente al 100%: gli appassionati troveranno una vasta avventura cosparsa di umorismo e di uso abbastanza immediato, con una grafica moderna e accattivante e un buon supporto sonoro, ma per quel che mi riguarda la Sierra gioca molto al risparmio con le idee nuove, che sono un ingrediente sempre molto richiesto. E, soprattutto, quest'avventura non offre, come le altre, particolari difficoltà: un pregio per i principianti, ma agli esperti basta un pomeriggio per arrivare in fondo.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MS-DOS SOFTWARE & HARDWARE

89.900

109.900

99.900

49.900

109.900

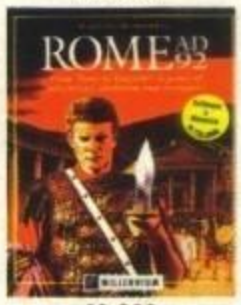
ARCADE & AZIONE

3D WORLD BOXING	79900
3D WORLD TENNIS	79900
ARMA LETALE	49900
ARMCHAIR QUAT.	15900
BABY JO	59900
BOSTON BOMB CLUB	59900
BATTETOADS	49900
COOL CROC TWINS	49900
COOL WORLD	49900
COVER GIRL POKER	69900
CROWN	49900
DARK CASTLE	35900
DEMON STALKER	35900
DIE HARD 2	59900
DOUBLE DRAGON 3	49900
EUROP. CHAMP.92	79900
EURO SOCCER	49900
EXTASY	69900
FINAL FRONTIER	29900
FOOTBALL MANAG.	39900
GOLDEN EAGLE	59900
GODS	49900
HUMANS	59900
J.KHAN SQUASH	39900
JOE&MAC CAV. NINJA	69900
JUNGLE BOOK	29900
MAGIC POKET	69900
MAYDAY SQUAD	29900
MAMMA H.P. L'AEREO	69900
MC DONALD LANDS	49900
NCAA BASKET	79900
NICKY BOOM	79900
NINJA RABBITS	29900
OVER THE NET	29900
PUSHOVER	49900
ROBOCOP	79900
ROLLING RONNY	39900
SIMPSONS	49900
SKIDOO	29900
SPACE CRUSADE	49900
STEVE MCQUEEN	59900
STREET FIGHTER II	69900
SUBBUTEO	35900
TERMINATOR 2	39900
TENNIS CUP 2	59900
THE POWER	59900
TILT	39900
TINY SKWEEKS	59900
TITUS THE FOX	49900
TOURNAMENT GOLF	39900
TROOLS	49900
TURN'N'BURN	35900
WINTER SPORT	49900
WIZKID	49900
WORLD CUP 90	29900
WRESTLING WWF	49900
WRESTLING WWF2	49900

SIMULAZIONE & AVVENTURE

2000 LEAGUE UN.	29900
5 INTELLIGENT G.	59900
ABANDONED PLACES	89900
ACES PACIFIC	99900
ACTION STATIONS	59900
ACTION S. DATA D.	35900
AIR BUCKS	69900
AH 73M THUNDER	69900
AIRBUS A320	99900
AMAZON	119900
ANOTHER WORLD	79900
ASHES OF EMPIRE	99900
ATAC	99900
A-TRAIN	99900
B17 FLYING FORT	99900
BATTLESCAPES	49900
BLITZKRIEG AT ARDE.	69900
BUSHBUCK	89900
CAMPAIGN	89900
CARRIER STRIKE	79900
CIVILISATION	99900
CRIME CITY	69900
CRISIS IN KREMLIN	99900
CRUISE FOR A C.	79900
DARKLANDS	129900
DARK QUEEN KRYNN	89900
DRAGONS L.3	99900

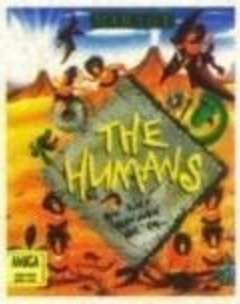
89.900



89.900

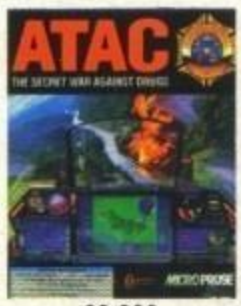
59.900

DUNE	79900
ECHO PHANTOMS	49900
ELVIRA 2	89900
EPIC	79900
EYE OF BEHOLD.2	69900
F15 III	109900
F1 GRAND PRIX	109900
F117 NIGHTHAWK	89900
FALCON 3	109900
FALCON MISSION D.	69900
FIGHTER COMM.	59900
FIRE TEAM 2200	49900
FORT APACHE	59900
FREEDOM	29900
GETTYSBURGH	49900
GREAT ESCAPE	35900
GREAT NAP. BATTLES	59900
GUNSHIP 2000	89900
HOOK	69900
ISHAR	59900
JETFIGHTER II	89900
JETF.II MISSION D.	69900
KGB	79900
LASER SQUAD	69900
LAURA BOW	99900
LEGEND OF DJEL	29900
LEGEND O. KYRANDIA	8990
LIGHT BRIGADE	59900
LORDS OF DOOM	49900
MILLENIUM	79900



79.900

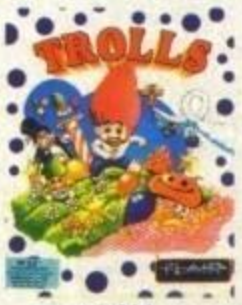
49.900



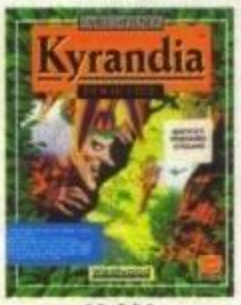
99.900

79.900

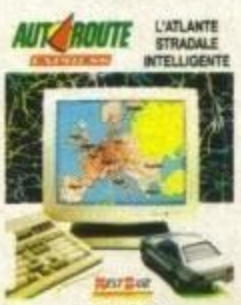
OIL IMPERIUM	15900
OPERATION COMBAT	69000
OPERATION HORM.	29900
PROFEZIA	29900
QUESTION OF SPORT	29900
RED BARON	99900
RED BARON MISS. D.	79900
REVELATION!	59900
REX NEBULAR	119900
RINGS OF MEDUSA	59900
SAMURAI	59900
SARAKON	29900
SIM LIFE	99900
STEPHEN KING'S MIST	15900
STORM MASTER	49900
SPECIAL FORCES	99900
SUPER TETRIS	89900



49.900



89.900



149.900

SWAP	49900
THE BALL GAME	35900
ULTIMA UNDERW.	89900
ULTIMA VII	89900
VISION OF AFTERM.	35900
VODOO ISLAND	15900
W. BEAMISH	99900
WHITE DEATH	59900
WING COMMANDER	79900
WORLD AT WAR	69900
WORLD CHAMP. BOX.	35900

99.900

59.900

WORDTRIS	99900
XIPHOS	35900

OFFERTISSIMA

NEURO MANCER	19900
TOP GUN	9900
STAR FLEET I	14900
688 ATTACK SUB	19900
CHUCK YEAGERS AFT	19900
PHM PEGASUS	14900
GRANDSLAM BRIDGE	9900
BATTLE CHESS	19900
EMPIRE	14900
WORLD TOUR GOLF	9900

SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALI IN ITALIANO.

289.000

499.000

S.Blaster Pro 2 + CD Kom + 7 CD L.1.050.000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/4031114

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

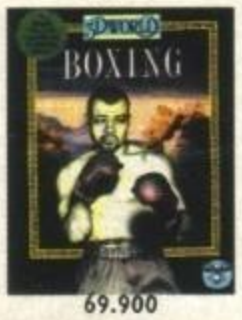
http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA SOFTWARE & HARDWARE

49.900

59.900

49.900



69.900

49.900

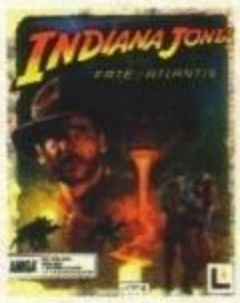
29.000

ARCADE & AZIONE

4D SPORT BOXING	59900
3D WORLD BOX.	69900
3D WORLD SOCCER	69900
3D WORLD TENNIS	69900
AIR BUCKS	49900
ARMA LETALE	49900
BATTLETOADS	49900
BLITZKRIEG AT AR.	49900
BRIGADE COMMAN.	59900
COLORADO	29900
COOL WORLD	49900
COVER GIRL POKER	49900
CRAZY CARS 3	49900
CRAZY SEASONS	39900
CRIME CITY	59900
CRYSTALS OF ARBO.	39900
DISCOVERY	49900
DOUBLE DRAGON 3	49900
ECO PHANTOMS	39900
ESCAPE FROM COLD.	49900
ESPANA G.92	59900
EURO FOOTBALL C.	49900
EUROP.CHAMP92	69900
EURO SOCCER	49900
FIGHTER COMMAND	49900
FIRE & ICE	49900
FIRE FORCE	49900
FIRE TEAM 2200	49900
GOOBLINS 2	69900
HAGAR	49900
HEIMDALL	69900
HUMANS	59900
ISHAR	49900
JOE & MAC CAV. NIN.	49900
KICK OFF II	39900
LEEDS UNITED	49900
LORDS OF DOOM	39900
MAGIC GARDEN	49900
MC DONALD LANDS	49900
MOTORHEAD	49900
NAPOLEON	59900
NIGEL MANSEL	59900
OPERATION COMBAT	59900
PARASOL STARS	39900
PROFEZIA	19900
QUADREL	39900
RAMPART	49900
REVELATION!	29900
ROBOCOP 3	59900
SAMURAI	49900
SARAKON	19900
SENSIBLE SOCCER 93	69900
STORM MASTER	49900
STREET FIGHTER II	59900
STRIKER	59900
STRUMTRUPPEN	39900
SWAP	49900
THUNDERHAWK	59900
TROLLS	49900
TURTLESS II	49900
WHITE DEATH	59900
WARRIOR OF RELEYNE	49900
WORLDS AT WAR	
WRESTLING WWF II	49900
VIKINGS	49900

SIMULAZIONE

INT. 3D TENNIS	29900
AIRBUS A320	99900
ANOTHER WORLD	69900
ASHES OF EMPIRE	99900
CAMPAIGN	79900
CHAMP.MANAGER	49900
CIVILISATION	89900
CASTLES	69900



109.900

69.900

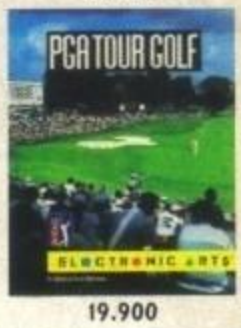
49.900

89.900

69.000

79.900

29.000



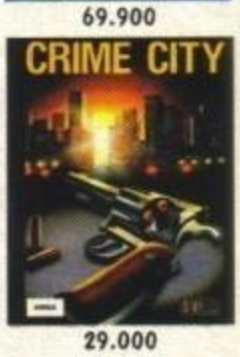
19.900

49.000

39.000

69.900

69.000



29.000

69.000

49.900

CASTLES DATA DISK	69900
DARK Q.KRYNN	89900
DRAGONS L. III	89900
DUNE	69900
ELVIRA 2	79900
EPIC	69900
EYE OF BEHOLD. 2	69900
F1 GRAND PRIX	79900
GUNSHIP 2000	99900
HOOK	59900
INDIANA J. ADV ITA.	109000
INDIANA J. ARCAD	59900
LARRY 5	99000
KGB	69900
KING'S QUEST V	99900
LEGEND O. KYRANDIA	89900
LOOM	69900
LORD OF THE KING	59900
LOTUS 3	59900
MONKEY ISLAND II	109000
NO GREAT. GLORY	79900
PACIFIC ISLAND	69900
POLICE QUEST 3	89900
PROPH. OF SHADOW.	89900
RED BARON	89900
SIM ANT	89900
SIM EARTH	89900
SPACE QUEST 4	99000
SUPER TETRIS	79900
TWILIGHT2000	79900

OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

FERRARI F1	9900
SWORDS OF TWILIGHT.	14900
CH. GOLF	9900
CH. BASEBALL	9900
CH. FOOTBALL	9900
CH. BASKETBALL	9900
POPULOUSE	14900
PROMISED LANDS	9900
MUSIC STUDIO	19900
SUPER HUEI	9900
SHANGHAI	9900

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

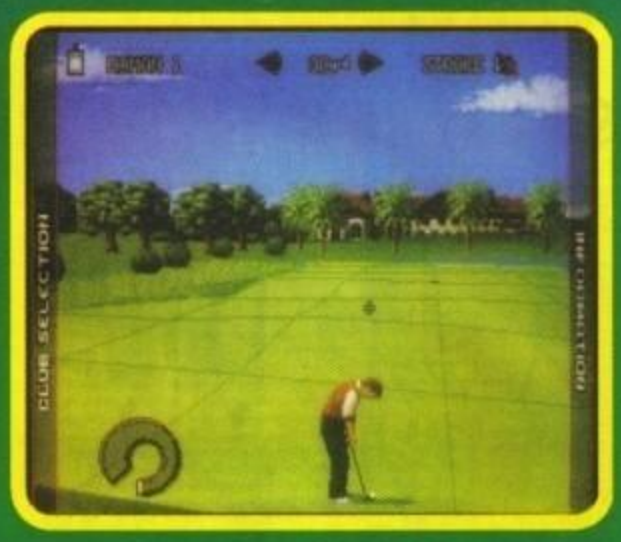
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRANDSLAM per Amiga

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF



Non conoscete Nick Faldo? Non c'è problema (anche se mi sembra pressoché impossibile)! Neanche io conoscevo David Leadbetter prima che la Microprose si mettesse in testa di convertire il suo Microprose Golf per Amiga sul PC!

E adesso voglio rimediare ad una importantissima lacuna: presumibilmente nessuno di voi conosce bene le origini del golf e gli stessi manualoni acclusi nelle confezioni non ci pensano neanche ad andare oltre l'aspetto puramente tecnico di tale disciplina. Ma non preoccupatevi: TGM è qui anche per questo!

Tutto cominciò nella vecchia Inghilterra anni e anni e anni fa, quando un certo Sir Buffon, decise di organizzare un torneo di cricket per tutti gli esponenti del suo club (quello degli "Straricchi Viziati ed Annoiati").

Si dà il caso, però, che il suddetto Sir Buffon fosse da tempo pacificamente coniugato con una certa Lady Gallin, una brava massaia con il pallino dei lavori a maglia. Costei, infatti, da tempo aveva preso l'abitudine di confezionare maglioni su misura per il suo maritino ad ogni sua sfida con gli amici. E il marito bonariamente la lasciava fare, anche se dentro di sé pensava che fosse una solenne perdita di tempo e che il merito delle vittorie non era certo da attribuirsi a quei golf.

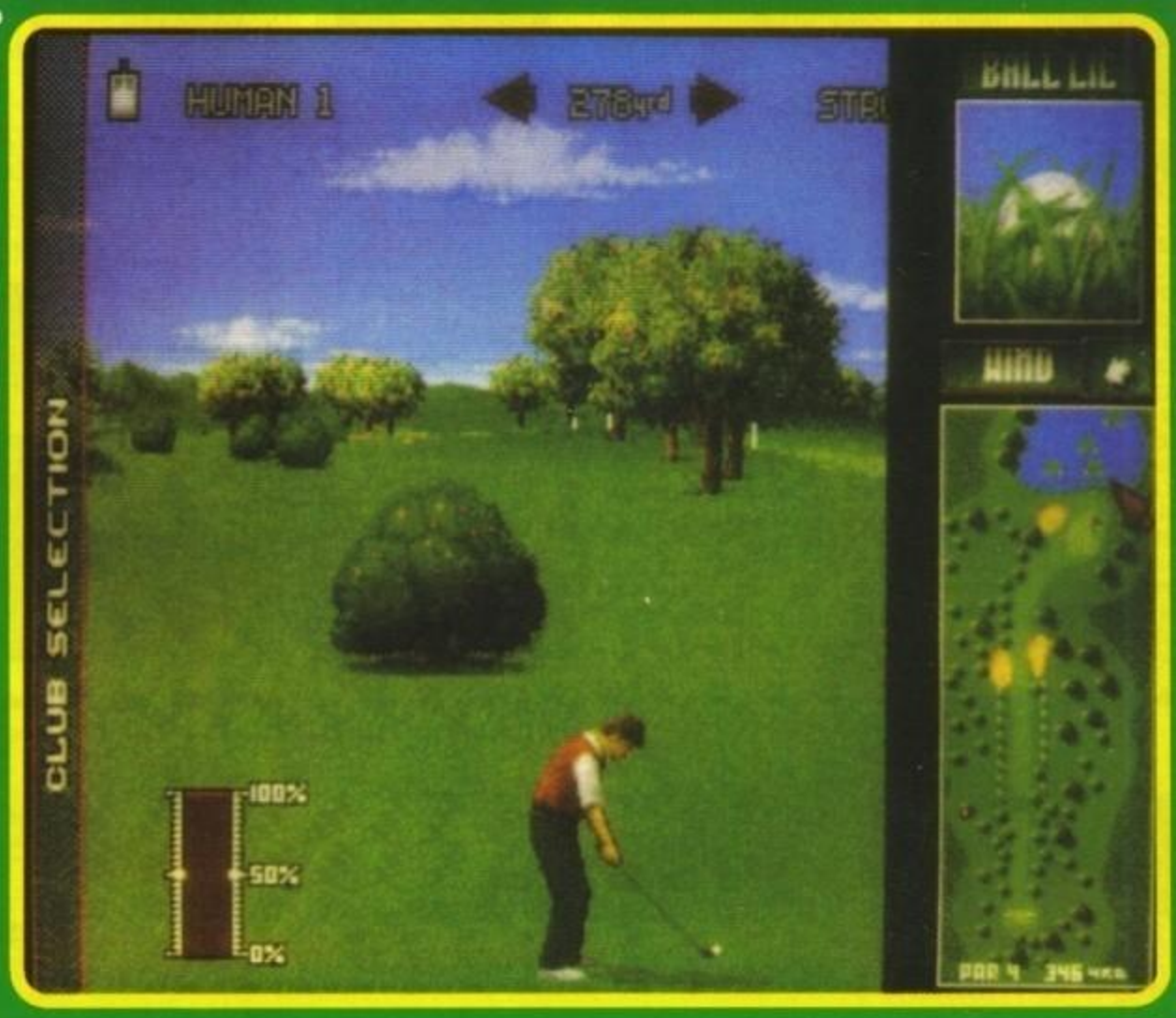
Ma la buona Lady Gallin, scaramantica al massimo, quel giorno volle superare sé stessa: il marito partecipava ad un torneo invece delle solite sfide singole? Perfetto! Ci voleva un golf "king size" per la solennità dell'evento.

Provate ad immaginarvi la faccia del nostro Sir Buffon quando vide un maglione ultrasformato di cinque o sei taglie troppo grande e, quel che era peggio, con dei colori assolutamente antiestetici. Inutili furono però le proteste: dapprima visibilmente offesa la nobildonna minacciò addirittura di non preparare più al marito il consueto tè delle cinque. Al che il poveruomo decise di piegarsi alla sua volontà e con fare conciliante riportò il burrascoso umore della consorte a un livello accettabile.

Ma venne il giorno del fatidico torneo. E gli amici di Sir Buffon non si fecero certo scrupoli a frenare le risate alla sua vista. Con grande flemma, però, il nostro eroe li ignorò del tutto ripromettendosi di vendicarsi con una partita condotta superbamente. Ma anche qui il destino gli fu decisamente contrario: non solo il golf gli impacciava molto i movimenti, ma al primo colpo fu anche punto nell'onore (inutile che vi spieghi dov'è) da una pestifera vespa. Quello che avrebbe dovuto essere un tiro rasoterra, diventò quindi un maldestro tiro parabolico che andò a infilarsi dritto in buca evitando tutti i paletti.

Il caso volle che tra il pubblico fossero presenti un giornalista in cerca di fama e un ricco proprietario terriero suo intimo amico. I quali, ovviamente, trassero ispirazione da un simile episodio e posero le regole di base per un gioco del tutto nuovo: il golf, appunto (il nome come potrete facilmente intuire, venne dal maglione, a loro giudizio colpevole di un tiro tanto sballato da parte di Sir Buffon).

E adesso che siete ampiamente edotti sulle ridicole origini di un simile gioco ormai riservato agli straricchi, ma tra le



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

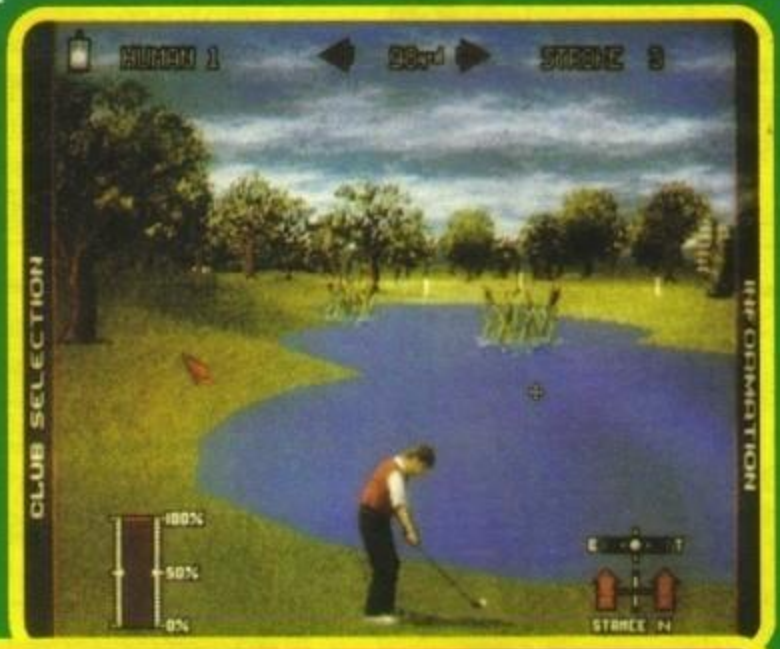
altre cose altamente rilassante (non è un caso se molti famosi piloti ci si cimentano tra una gara e l'altra; uno per tutti: Nigel Mansell), sarà meglio passare a QUESTO gioco di golf, che prende il nome da uno dei più ricchi e famosi giocatori del nostro tempo, Nick Faldo. Ricordiamo, infatti, che almeno in altre due occasioni questo "Paperone" del golf ha prestato il suo nome a dei videogiochi. Ricordiamo infatti il vecchissimo Nick Faldo Plays The Open per Commodore 64 (uno dei primi e più divertenti giochi dell'epoca prima dell'arrivo del mitico LeaderBoard) e il più recente Nick Faldo Golf per Amiga, che è anche un po' il predecessore di questo Championship Golf e in effetti il controllo dei tiri è piuttosto simile.

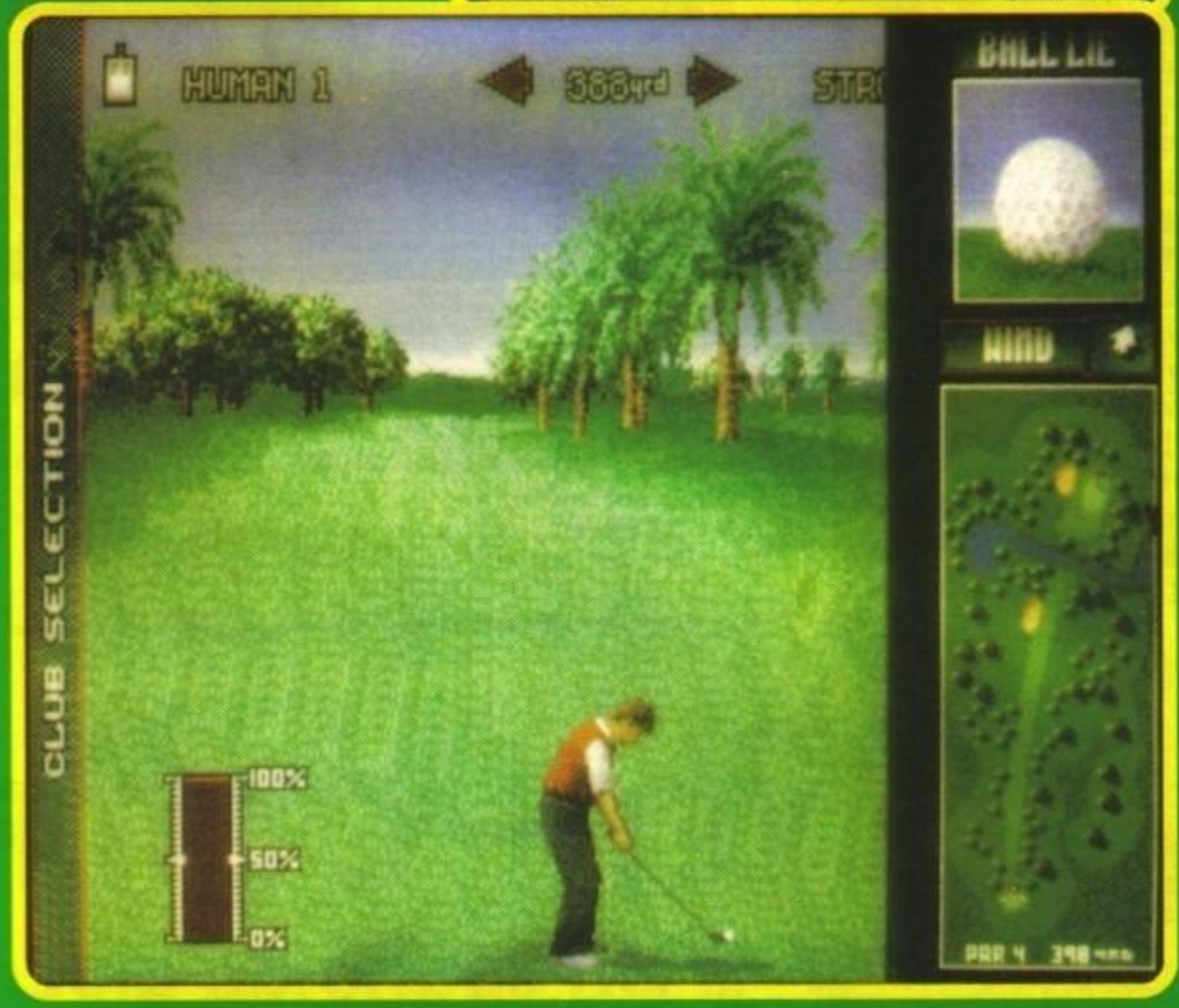
Tale controllo di palla (tanto per scomodare un termine calcistico) è composto non più dai soliti due parametri forza ed effetto (propri di molti altri giochi), da settare manualmente con un po' di riflessi. La forza, infatti, si seleziona senza alcuna imposizione arcade e invece il controllo dell'effetto è stato sdoppiato in hook e slice.

A tal fine ricordiamo che una palla colpita con effetto verso sinistra può, a seconda del colpo, dirigersi direttamente verso sinistra una volta in volo oppure descrivere un gancio a mezz'aria piegando prima a destra dirigendosi poi definitivamente verso sinistra. Praticamente in tutti i giochi visti sinora il computer sceglieva uno dei due effetti (hook o slice, appunto) a seconda del tiro senza farci però capire in base a quali ragioni venisse scelto uno o l'altro. Qui, invece, dovrete cliccare velocemente sul mouse per due volte di fila per ciascuno dei due effetti. Il risultato sarà indubbiamente realistico anche se è necessaria parecchia pratica. Come se non bastasse, in condizioni difficili (erba alta o sabbia) le mazze corte sono molto più facili da utilizzare di quelle lunghe, in virtù del fatto che il computer limita la "soglia di validità" delle cliccate all'interno della barra di tiro (sistema del tutto simile al ben noto Tournament Golf che attualmente spopola al bar, grazie anche alla sua magnifica grafica bitmap e alle rotazioni stile "modo 7" del Super Famicom).

Quello che invece era il punto dolente del vecchio Nick Faldo, la grafica un po' scarna, è stato ampiamente risolto. Gli alberi sono molto dettagliati e il campo è in textured mapping (anche se è un po' difficile decifrare a colpo d'occhio dove finisce il fairway e comincia il rough).

Ma in fin dei conti è stato Nick Faldo a volere tutto questo! O almeno si spera... G.B.





Amiga

Una cosa bisogna dirla subito. Nick Faldo Championship Golf non è un gioco per gente che vede per la prima volta una simulazione di golf e decide di cimentarsi per vedere com'è. L'impressione finale sarebbe decisamente: carino ma troppo difficile. E a nulla servirebbe scomodare il modo di apprendimento incluso nel gioco: le tecniche ivi menzionate partono dal presupposto che abbiate già un po' di dimestichezza con le varie mazze. Dovendo inquadrare questo golf, infatti, bisognerebbe definirlo decisamente atipico, basato su una formula che pare fatta apposta per gli arcade da bar. il controllo dei tiri, infatti, è tutt'altro che facile e si discosta non poco da quello standard presente in altri affermati giochi del genere. Premesso questo bisogna dire che ha i suoi bravi numeri per ben figurare: la grafica è più che buona, grazie anche al suo sapore di texture-mapping misto bitmap, e il sonoro è anche lui adeguato. Il controllo dei tiri, poi, sarà impegnativo quanto volete ma non si può negare che per diversi aspetti sia molto più realistico di quello standard (forza ed effetto). E' presente anche un discreto quantitativo di opzioni, compreso il testa a testa con un bel po' di giocatori computerizzati tra cui Nick Faldo in persona. Certo, forse la longevità è un pochettino rivedibile visto che sono presenti due soli percorsi peraltro semisconosciuti. Più che altro la cosa che non mi va ancora giù è l'effettiva mancanza di un gioco di golf davvero bello per Amiga. Gli utenti di PC da tempo hanno solo l'imbarazzo della scelta. I fanatici della grafica con tanto di 486 devono solo optare per Links o, se dotati di un più misero 286, per Jack Nicklaus Unlimited; quelli che, invece, preferiscono qualcosa di meno sofisticato, più giocabile e immediato devono solo beccarsi PGA Tour Golf. Su Amiga, invece, manca un vero punto di riferimento, anche con l'avvento di questo NFCG. Trattasi infatti di un buon gioco che si colloca più o meno a pari merito con Microprose Golf e PGA Tour Golf in cima alla classifica. Ma sto ancora aspettando il golf definitivo.

TECNICA: GLOBALE
GIOCABILITA': 88%
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGINAL Key - Comp WASE

ABRUZZO/MOLISE:

Ma.S.E. - via S. Romano, 75 - Tel. 0532/767800

BASILICATA:

LA VIDEOTECA - via Giovanni XXIII, 207 - Bitonto (BA) - Tel. 080/9514109

CALABRIA:

Ma. S. E. - via s. Romano, 75 - Ferrara - Tel. 0532/767800

CAMPANIA:

LA VIDEOTECA - via Giovanni XXIII, 207 - Bitonto (BA) - Tel. 080/9514109

EMILIA ROMAGNA:

MASTER MUSIC DI BECCATI LUCA - via Carducci,13/A - Copparo (FE) - Tel. 0532/882022 • **SABATELLI G.** - via Girdini Nord, 77 - Formigene (MO) - Tel. 059/557732 • **TEDALDI** - via Farini, 177 - S. Pietro (RA) - Tel. 0544/551008
SOFT GALLERY - Via Mortara 30/A
FERRARA - Tel. 0532/49772

LAZIO:

ODIS s.r.l. - P.zza S. M. Ausiliatrice, 23 - Roma - Tel. 06/7016436 • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** - via Delle Cave Nuove Civitavecchia (RM) - Tel. 0766/35352 • **INTEL DATA DI DI BUCCI C.** - via casilina, 434 - Roma - Tel. 06/2411672 • **PUBLIQUASAR** - via Montecervialto, 203 - Roma - Tel. 06/8126419 - **AMICO COMPUTER** - via Roberto Malatesta, 81 - Roma - Tel. 06/272422 • GEMAR s.r.l. - via Cavalleggeri, G5 - Roma - Tel. 06/634300 • **KEY BIT ELETTRONICA** - via Cialdini, 8/10 - Latina - Tel. 0773/489551 • **INFORMATICA SERVICE** - via Porto Neroniano, 16 - Anzio (RM) - Tel. 06/9830230 • **ODIS** s.r.l. - P.zza Pontelungo, 3 - Roma - Tel. 06/7016436 • **COMPUTER ART** - via Don Luigi Morosini, 11/A - Civitavecchia (RM) - Tel. 0761/599130 • **R.C.E. ROMANA COMPONENTI ELETTRONICI** - P.zza Dei Gerani - Roma - Tel. 06/282949 • **S.T.M. DI GNOCCHI M. TERESA** - via Empolitana 173 - Tivoli (RM) - Tel. 0774/292998 • **GARZOLI LUCIANO** - via Val Sangro, 25 - Roma - Tel. 06/8125111 • **VIDEO TAPE CENTER** s.r.l. - via Tripolitania, 191 - Tel. 06/86208176 • **LUIGI GIGLIO & C.** s.n.c. - via Vitruvio, 282 - Formia (LT) - Tel. 0771/771511 • **ELIOPOLIS** s.r.l. - P.zza Conca D'Oro, 25 - Roma - Tel. 06/3640012 • **COMPUTER SERVICE** - via Macchiavelli, 58 - Roma - Tel. 06/736322 • **PIX COMPUTER** s.r.l. - via F. D'Ovidio 6/C - Roma - Tel. 06/86801854 • **ROCCHI ILVO** - via G. Boldini, 14/M - Acilia (RM) - Tel. 06/52360732 • **DATA FIGEST** - P.zza Rio De Janeiro - Roma - Tel. 06/272422 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - viale Della Provincie, 19 - Roma - Tel. 06/4270880 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - via Casal De Pazzi, 133 - Roma - Tel. 06/4270880 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - circ.ne Ostiense, 188 - Roma - Tel. 06/5122037 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - via Zampieri, 50 - Roma - Tel. 06/4388569 • **GRUPPO VIDEOGIOCANDO** - via Baldo Degli Ubaldi, 21 - Roma - Tel. 06/4270880 • **MASTER DISTRIBUZIONE** s.r.l. - via Del Carroccio 12/14 - Roma - Tel. 06/4270880
COMPUTER SHOP - di SAVARESE PIERINA
Via della Meloria 19 - Roma - Tel. 06/39726112

PUNTI VENDITA

LIGURIA:

SYSTEMA - via Assarotti, 56 - Genova - Tel. 010/814894

LOMBARDIA:

Siamo presenti nei centri **EXPERT** e siamo presenti nei centri **COECO** • **Bit 84 HOME COMPUTER** s.a.s. - via Italia, 4 - Monza (MI) - Tel. 039/320913 • **DATA-MATION** s.r.l. - via Ombroni, 7 - Milano - Tel. 02/29518954 • **RADIOTELE-VISIONE CARRARA** - via C. Battisti, 10 - Sondrio - Tel. 0342/512302 • **COECO ELETTROD. SOC. COOP.** - viale Dei Lavoratori 8/10 - Buccinasco (MI) - Tel. 02/48842717 • **PERGIOCO** - via S. Prospero, 4 - Milano - Tel. 02/867811

PIEMONTE:

Siamo presenti nei centri **EXPERT** • **ROSSI COMPUTER** - c.so Nizza, 42 - Cuneo - Tel. 0171/603143 • SOFTEL - via Nizza, 45/F - Toino - Tel. 011/6690962 • PLAY GAME SHOP - via C. Alberto, 39/E - Torino - Tel. 011/8127567 • K. & G. - via Gorizia, 42 - Novara - Tel. 0321/601882

SARDEGNA:

COMPUTERS POINT - via Gavaro, 21/B/C - Cagliari - Tel. 070/41609 • **WALTER VECERE** - via Oslo, 11 - Cagliari - Tel. 070/488963

SICILIA:

MEGACOMP - via Luigi Sturzo, 75 - Agrigento - Tel. 0922/402155 • **IL NANO VERDE** - via Bentivegna, 65 - Palermo - Tel. 091/320779 • **VALENTI DISTRIBUZIONE** s.a.s. - via F. Mazaro, 3 - Tel. 091/320779

TOSCANA:

CENTRO INFORMATICA - via F.lli Cervi, 23/25 - Firenze - Tel. 055/8316108 • **ELECTRONIC DREAMS** - via Dante, 77 - Pontedera (PI) - Tel. 0587/52063 • **NEW COMPUTER SERVICE 2** - via Della Cernala, 17/C - Firenze - Tel. 055/486753 • **VIDEOFUTURO PRATO** s.r.l. - Viale Montegrappa, 5 - Prato (FI) - Tel. 0574/593793

TRENTINO ALTO ADIGE:

ELETTRO POINT - via Oberziner, 5 - Trento - Tel. 0461/826287

UMBRIA:

WARE s.n.c. - via R. Luxenburg - Città Castello (PG) - Tel. 075/8511378 • **ELET-TRODATA DI GIGLIONI G. & C.** - Strada Comunale S. Marco, 97/E - S. Marco (PG) - Tel. 075/44045
LOGICOM - di R.COSTA S.A.S. Via della Scuola 5/b
PONTE S.GIOVANNI (PG) - Tel. 075/398398

VENETO;

COMPUTER POINT - via Roma, 63 - Padova - Tel. 049/654471 • **SIDESTREET DI PIOVESAN D.** - via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluna (TV) - Tel. 0423/300728
TELFER - Via Chiesa 1809
SOTTOMARINA DI CHIOGGIA (VE) - Tel. 041/403370

KEY - COMP

... Un sogno da gioco

... Un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Key = Comp

...Un sogno da gioco
...Una favola di realtà

286 386 486

PESO TOTALE CON HDD SOLO 3KG

Personal Computer

GIOCO

FAX ⇔ MODEM

STAZIONE P.O.S.

STAZIONE LAN

DATI TECNICI:

- 286 -386sx25 - 486sx25
- HDD da 40 a 200Mb
- FDD 1.44Mb 3.5"
- 2 PORTE SERIALI
- 1 PORTA PARALLELA
- MEMORIA da 4 a 16Mb
- SCHEDA 4x1:
  VGA▫PAL▫ADLIB▫JOISTIK

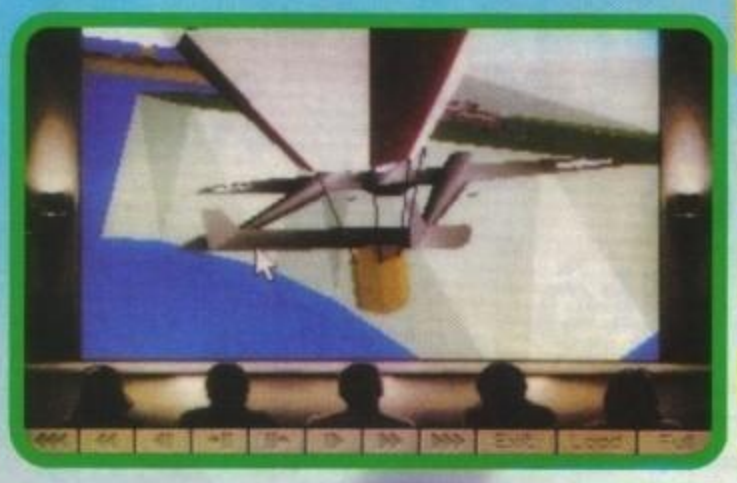
Distributore esclusivista ITALIA

CAMBIO NUOVA SEDE:
Via Dell'Appeso, 7
44038 PONTELAGOSCURO (FE)
Tel. 0532/796250

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISNEY SOFTWARE Per PC



STUNT

Avete presente quelle scene mozzafiato con aerei che passano in mezzo ad archi, che atterrano su ponti e che blastano al suolo interi palazzi, che si vedono nei film d'azione più stupidi? (I palazzi o gli aerei?NdBDM). Bene, la Disney pensa a voi e vi permette di emulare le mitiche imprese degli stunt man!

Prima di descrivere il gioco vi voglio parlare della sequenza introduttiva veramente demenziale: la prima cosa che appare è un conto alla rovescia in stile cinematografico corredato dalla voce del regista, quindi fa capolino la ripresa di un aereo che svolazza tranquillamente per il cielo e che ad un certo punto si abbassa in picchiata dirigendosi verso un altro veivolo fermo a terra circondato da due camioncini che fungono da postazioni mobili di ripresa per i cameramen (per i più svegli faccio notare che si tratta di una simulazione di una scena da film "pericolosa"). L'aereo in volo comincia così a sparare delle raffiche di proiettili e... viene fatto esplodere uno dei due camioncini: voce sconsolata del regista che dice di riprendere la scena da capo e di sostituire il camioncino esploso. Veramente stupido! Beh, penso che il cappello della recensione e l'intro iniziale vi siano serviti ad entrare nello spirito di questo ultimo prodotto Disney software (quella di The Rocketeer), perché adesso comincia la descrizione vera e propria: una volta caricato il programma potrete scegliere se partecipare alla competizione degli stuntmen o se girare delle scene in proprio. Se deciderete di competere dovrete cercare di portare a termine scene come: Atterraggio sul Golden Gate- con uno sfigatissimo Cessna 172 dovrete posarvi sul suddetto ponte evitando di scontrarvi con qualche macchina; La presa del pallone- una mongolfiera bianca e rossa è stata riempita di materiale esplosivo e si sta dirigendo sulla casa del governatore dove esploderà causando morti, feriti, ripercussioni politiche e reumatismi vari, ma fortunatamente ci siete voi, che con il vostro controllabilissimo P-38 Lightning (classe 1939 o giù di lì) dovrete passare in mezzo ad una miriade di mongolfiere senza toccarne il pallone (altrimenti addio scena), individuare quella bianca e rossa, assicurarla al vostro maneggevolissimo aereo, portarla sopra un castello abbandonato, liberarla e prima che raggiunga quota 3500 piedi farla esplodere a colpi di mitragliatrice; Volo rovesciato incrociato- con un simpaticissimo ed altrettanto maneggevole Jenny dovrete volare a testa in giù incrociando e sfiorando un aereo che si proietta a velocità pazzesca verso di voi. In totale sono presenti 32 missioni con gli scenari più assurdi (attacchi terroristici, volo radente attraverso i grattacieli di una città, ecc. ecc.), e dopo ogni scena girata in

THE GAMES machine
STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ISLAND

maniera decente potrete, se volete, andare in sala di proiezione a gustarvi lo spettacolo che avete prodotto. Ma quella della competizione è la scelta più limitativa, infatti il massimo gusto in Stunt Island si prova quando si girano film in proprio: innanzitutto potrete scegliere fra una cinquantina di velivoli fra cui aerei della prima e della seconda guerra mondiale (il Bristol Bulldog, il Sopwith Triplane, il Sopwith Camel, il P-38 Lightning, il Mitsubishi A6M Zero, lo Spitfire), aerei moderni (A-10 Thunderbolt, F117A Stealth Fighter, F-16C Falcon, Mig 29, Mirage 2000), aerei commerciali (Boeing 727, 737, 747, McDonnel-Douglas DC-10) e velivoli di aviazione generale (il Cessna172, il Learjet 60, il Piper Cherokee, lo Space Shuttle); oltre ai normali velivoli potrete anche decidere di volare con Pterodattili (che per la cronaca sono più veloci di qualsiasi altro aereo), paperi, banche, chiese (Marco con quest'ultima ha raso al suolo una città.Che esaltante cattiveria!), e tutte le amenità che vi saltano in mente come dischi volanti et similia. La Stunt Island è poi molto vasta e comprende piste di atterraggio, ferrovie, strade, stadi, i monoliti di Stonehenge (con la rigorosa scritta "made in Hong Kong"), città più o meno complesse, laghi, fiumi, ponti, due isole (di cui una è Alcatraz, da cui, girando una delle scene predefinite, dovrete far evadere un galeotto), una sorta di Fort Knox, portaerei, ecc. ecc., per cui avrete di che scegliere per girare scene pericolose con molte termoesplosioni e danni a non finire. Una volta realizzata la vostra nefandezza (o la vostra opera d'arte, se così preferite), e soprattutto una volta che l'avrete registrata (vi auguro non vi capiti, come è capitato a me, di indovinare una serie di 360 in mezzo ai palazzi della città, urlare esaltati "Mega! Questa me la voglio proprio rivedere" e successivamente accorgervi che non stavate registrando un bel niente), potrete andare in sala di post-produzione dove potrete fare veramente di tutto con il vostro filmato: potrete rivedervelo dall'inizio alla fine, potrete usare i comandi da videoregistratore come avanti veloce e pausa, potrete tagliare le sequenze più interessanti, potrete piazzare scritte descrittive, potrete scegliere quale delle otto telecamere utilizzare e quando utilizzare quella determinata visuale, potrete aggiungere effetto sonori e grafici, oltre a sovracampionare la vostra voce (sempre che abbiate una Soundblaster), e naturalmente, alla fine, potrete godervi il frutto del vostro lavoro. C'è bisogno di altro? Siiii, perché con makeone.exe, file che vi viene fornito assieme al programma, potrete rendere i vostri capolavori accessibili da tutti coloro che possiedono un PC: tramite questo programma creerete in pratica una animazione tipo FLI che può essere caricata senza l'ausilio del gioco. Davvero un lavoro ben fatto.

ANDY

PC

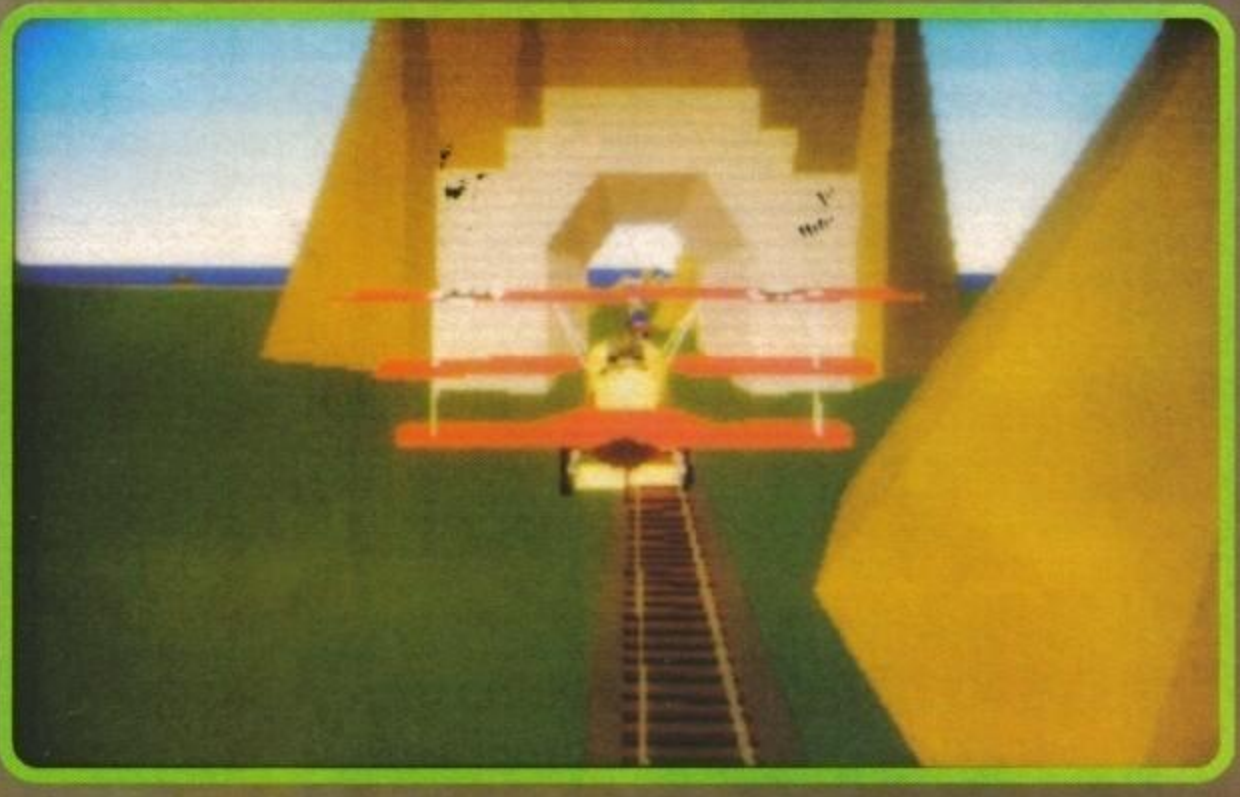
Questo Stunt Island è decisamente divertente: una volta che avrete preso la mano con il sistema di controllo e avrete capito fino in fondo come funziona l'editing potrete veramente sbizzarrirvi a creare tutte le scene più indecenti che vi vengono in mente, senza naturalmente contare che, se non volete impegnarvi troppo (o preferite la sana competizione), c'è la gara per il titolo di stuntman dell'anno in cui potrete spassarvela con un sacco di scene già organizzate e pronte da essere girate. Quanto a giocabilità e a divertimento Stunt Island è veramente qualcosa di incredibile, addirittura meglio del secolare Crash Course (in cui si potevano editare tutti i tipi di parametri: velocità delle macchine, forza di gravità, ecc.ecc.), quanto invece a realizzazione tecnica ho decisamente i miei dubbi sulla sua pregevole fattura: è vero che il sonoro è digitalizzato molto bene (del resto già in Rocketeer quelli della Disney avevano fatto un ottimo lavoro), ma la grafica è leggermente scattosa sia su un 386 che su un 486 (badate bene:scattosa, non lenta)(badate bene, al massimo del dettaglio, Gourad Shading compreso NdBDM) e, fatta eccezione per le grandi città, non è poi così definita. Per concludere personalmente sono stato così preso dal gioco che della sua scattosità me ne infischio, se però possedete un 386 16Mhz vi sconsiglio l'acquisto (quantomeno dategli prima un'occhiata). Insomma un gioco molto divertente che con una realizzazione tecnica migliore sarebbe potuto diventare veramente grande.

TECNICA:

GIOCABILITA':

INNOVAZIONE:

GLOBALE
94%



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SILMARILS per Amiga

TRANSARCTICA

A nessuno di noi sarebbe mai venuto in mente di attraversare il Mar Glaciale Artico con un treno... Ma soltanto perché non potevamo immaginare fino a che punto si sarebbe ridotto il nostro pianeta!

Già, perché il gioco è ambientato nel lontano futuro (ventottesimo secolo), laddove l'uomo ha avuto ben sette secoli per rendersi conto dei suoi errori.
Tutto cominciò nell'anno 2022: l'effetto serra aveva raggiunto punte allucinanti e la vivibilità del pianeta era seriamente compromessa dalle nocive radiazioni solari che ormai si dividevano gli ultimi millimetri dello strato di ozono rimasto.
Com'è presumibile la temperatura del pianeta era assolutamente superiore a quella di Milano in pieno ferragosto e i poveri terrestri non ce la facevano più ad andare in giro mezzi nudi ad abbrustolirsi la pelle che, ormai, aveva assunto nel peggiore dei casi una tintura marrone scura (quando non era rosso fuoco). Fu così che gli stilisti di tutto il pianeta, ormai ridotti alla fame dalla mancanza di lavoro (chi si vestiva più, ormai?), decisero di assoldare coi pochi soldi loro rimasti il più in gamba degli scienziati, un certo Merrick, incaricandolo di trovare una soluzione rapida ed efficace per il bene dell'umanità.
Costui non si dimostrò da meno della sua fama e mise in atto il progetto "Blind", che consisteva nel lanciare nell'atmosfera dei missili nucleari i quali, una volta esplosi, avrebbero creato uno schermo protettivo artificiale attorno al pianeta.
Ma il risultato finale fu superiore ad ogni aspettativa: lo schermo appena formatosi si dimostrò talmente potente da far ripiombare la terra in piena era glaciale, smorzando non poco gli iniziali entusiasmi.
Secondo la ben nota legge del più forte di Darwin, poi, la Terra si spopolo progressivamente delle sue specie animali meno resistenti al freddo e ben presto le uniche risorse alimentari divennero quelle derivanti dai pochi animali rimasti (l'agricoltura era già stata abbandonata per manifesta incoltivabilità delle terre ghiacciate).
Dapprima l'uomo si adattò con fatica alla sua nuova situazione (giusto per farvi un idea, le temperature non salivano quasi mai sopra i -20 gradi), ma poi venne fuori il vecchio orgoglio delle menti superiori e qualcuno ebbe la bella idea di fondare una compagnia di trasporti e di ricostruire su di essa le basi dell'economia planetaria.
Questa compagnia (che non a caso si autobattezzò Unione Vichinga) mise così a punto dei robustissimi treni dotati di tutti gli optional necessari per resistere al terribile freddo del pianeta.
A voi è stato affidato proprio l'ultimo prototipo di questi treni, il Transarctica (naturalmente dotato di un bel po' di carburante che vi servirà, tra l'altro, anche come moneta di scambio).
Davanti a voi si erge una Terra piena di località semi-inesplorate che vi toccherà visitare ad una ad una per scoprirne le peculiarità. La particolare strutturazione delle città, comunque, permette già adesso di fare una rapida distinzione.
Vi sono località di compravendità dove si possono solo acquistare o smerciare partite di cibi o di materie prime a un prezzo fisso.
Vi sono poi località di informazione dove potete ascoltare le chiacchiere della gente o leggere vecchi libri abbandonati in qualche biblioteca.
Immancabili anche le officine dove è possibile aggiungere altri vagoni al vostro già accessoriato treno (partite con sei ma potete averne fino a cento!): la particolare varietà di carrozze disponibili (per vivande,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

piante, animali, carburanti liquidi, merce varia, uso militare, trasporto di schiavi o altro) unita al limitato capitale a disposizione vi costringerà ad operare delle scelte che si ripercuoteranno sull'immediato svolgimento del gioco. Completano la lista le località di reclutamento uomini o di allevamento animali, dove è possibile rinforzare il proprio arsenale bellico, giusto per mettervi le spalle al sicuro.

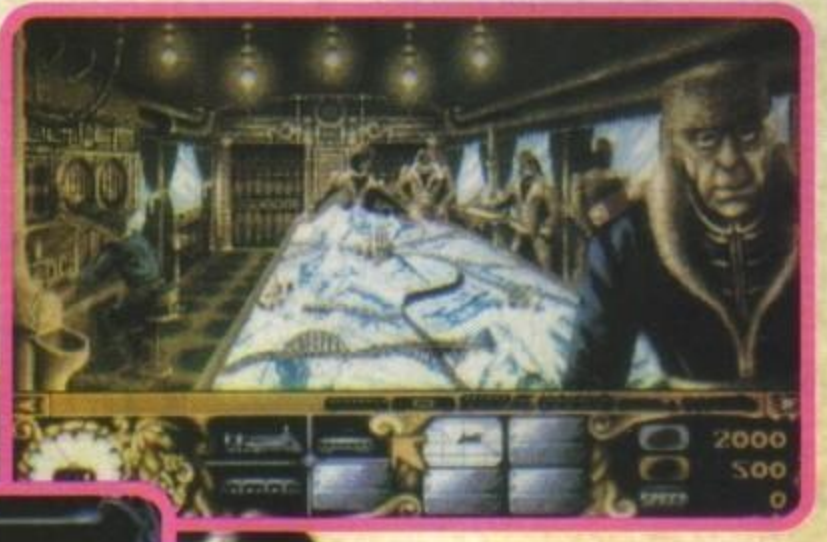
Come vedete ogni città ha una e una sola funzione e vi toccherà quindi viaggiare come matti in lungo e in largo per arricchirvi a più non posso.

Ma ben presto le cose cominceranno ad apparirvi sotto una luce diversa: pian piano scoprirete che il professor Merrick, l'autore del progetto "Blind" e responsabile dell'attuale situazione terrestre, aveva elaborato anche un progetto "Sun" per porre rimedio ai suoi errori. Purtroppo lo scienziato è deceduto e non è possibile, quindi, portare avanti il suddetto progetto. Il vostro naso allenato da tonnellate di giochi gialli fiuta subito del losco: con ogni probabilità i membri dell'Unione Vichinga hanno ucciso il professore per assicurarsi la stazionarietà dell'attuale situazione, per loro decisamente lucrosissima. Un ritorno alle origini, infatti, significherebbe anche una nuova rivoluzione economica e la fine dell'assoluto dominio dell'Unione. Facile immaginare il seguito: vi schierate apertamente contro l'unione pur lavorando su uno dei loro treni e vi date da fare per raccogliere ogni informazione possibile sul progetto "Sun" (impresa non facile, trattandosi di robetta vecchia di sei o sette secoli). E solo una volta in possesso dell'intera documentazione potrete cercare di ridonare alla Terra e all'uomo il clima che si merita.

Nel corso dell'ardua ricerca vi toccherà, tra le altre cose, combattere contro l'Unione, avrete bisogno di uomini, mammut e armi varie per contrattaccare i loro assalti, come pure di spie per conoscere le locazioni dei treni nemici ed evitarli per tempo.

All'atto pratico tutto questo si traduce in un gioco dall'interfaccia a icone controllata interamente via mouse. Il controllo del treno si effettua nell'apposita camera di locomozione (basta dosare il carburante e pigiare la manetta), mentre nel modo mappa è possibile azionare gli scambi, cambiare il senso di marcia e, ovviamente, dare un'occhiata al percorso (grazie anche ai due livelli di scala: normale e zoomata). In basso a sinistra c'è anche un'utilissima icona per comprimere paurosamente il tempo e divorare le rotaie in pochi secondi.

G.B.



Amiga

Davvero curioso questo Transarctica. La trama è decisamente originale, la veste pure e lo svolgimento assicura una notevole dose di varietà grazie ai diversi approcci strategici possibili. Eppure, contrariamente a quanto si potrebbe pensare, il gioco è piuttosto facile da gestire e la cosa più complicata (e il che è tutto dire) è avviare il treno. Trattandosi di un gioco economico-strategico con fasi arcade sarà sicuramente gradito dal pubblico a cui piacciono i giochi un po' intelligenti e al riguardo non si può negare una certa cosa: gira e rigira, la struttura di gioco somiglia a quella di Elite. Viaggiare da una località all'altra comprando in una le cose che servono all'altra, lottare per la vita contro i nemici che vi attaccano, migliorare l'allestimento e le capacità del vostro mezzo e portare a termine le varie missioni non sono che poche delle cose che li accomunano. Fermo restando che Elite è un mito vivente anche a distanza di anni (e sta probabilmente per riscoprire una nuova giovinezza grazie all'imminente seguito), il realismo dei suoi combattimenti in 3D è qualcosa che pochissimi giochi sono riusciti ad emulare, mentre in Transarctica sono completamente diversi, del tutto convenzionali e molto meno importanti ai fini del gioco. Inoltre alla lunga il gioco diventa un po' monotono nonostante la varietà presente, non fosse altro per il fatto che certi viaggi sono resi ostici da assurde disposizioni dei binari e che le città ottemperano solo ad una funzione particolare. In definitiva un buon gioco a cui manca un po' di sana vivacità e un po' di complessità in più nella sezione semplicemente economica.

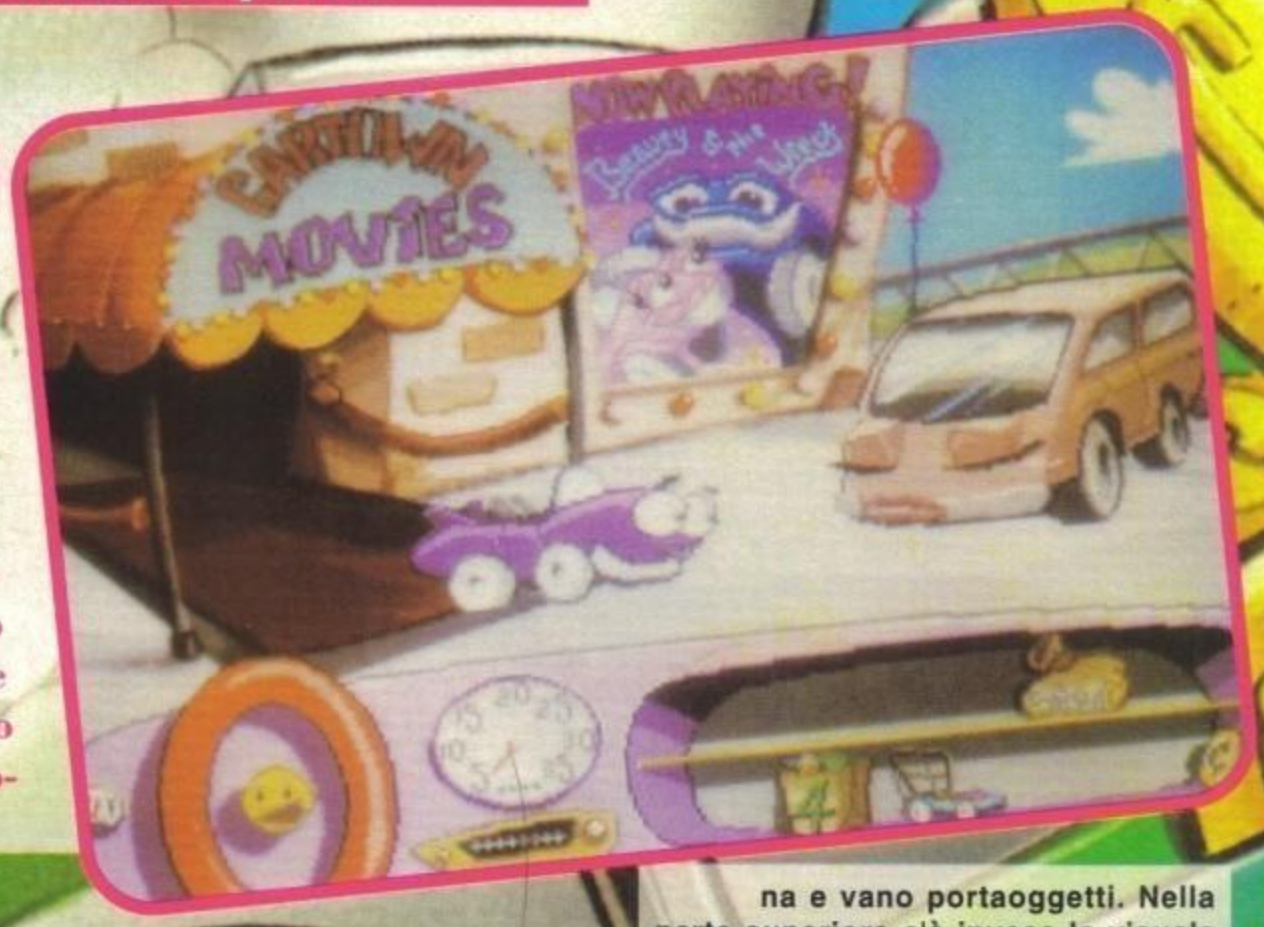
TECNICA:	GLOBALE
GIOCABILITA':	85%
INNOVAZIONE:	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

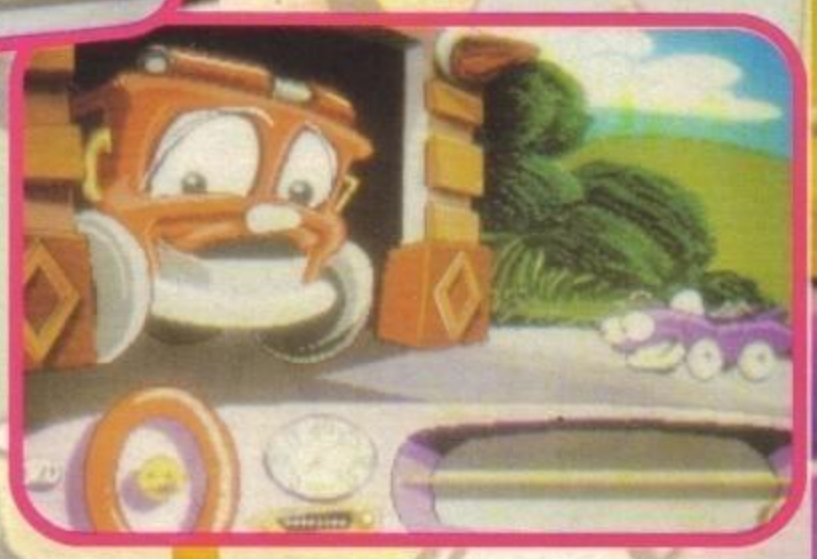
EOA/HUMONGOUS ENTERTAINMENT per PC



Stavolta, cari lettori, ci concediamo una parentesi piuttosto insolita: dopo quantità massiccie di simulatori e altri giochi più o meno seriosi, ecco a voi un prodotto dedicato ai bambini!

PUTT PUTT JOINS THE PARADE

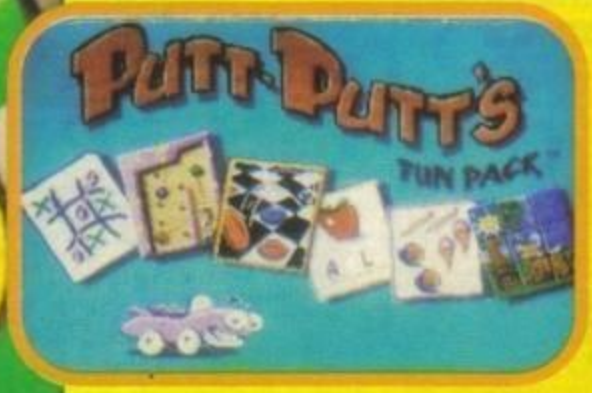
Se l'idea di un gioco per bambini vi sciocca, o se pensate che non esistano bambini proprietari di un bel PC vi sbagliate: nel primo caso vi rimando al commento, nel secondo caso considerate che il PC può appartenere al relativo padre. Ma basta con queste facezie: in questo gioco il personaggio principale è un'allegra cabriolet viola, che vuole partecipare alla parata automobilistica di Autopoli. L'avventura inizia nel garage di Putt Putt (così si chiama l'allegra vetturetta), che, per poter partecipare deve avere con sé un pallon-cino e un cucciolo, senza dimenticare una sosta dal lavamacchine. La mappa del gioco, non grandissima, è rappresentata sul retro della scatola, ma naturalmente ci sono parecchie locazioni (essenzialmente interni) non rappresentate in essa. L'interfaccia di gioco è stata pensata per un bambino piccolo, tra tre e sette anni, e quindi abbiamo il classico sistema "punta e premi" pilotato da mouse e orientato agli oggetti. Una peculiarità di questo gioco è l'assenza di testi: i programmatori affermano che bambini dell'età citata non sono ancora in grado di leggere bene, per cui hanno trovato due soluzioni originali di "bambinizzare" il gioco e il manuale. Per quel che riguarda il gioco, esso prevede diversi scambi di battute tra Putt Putt e gli altri personaggi del gioco, che poi sono automezzi. Siccome si è dovuto rinunciare ai testi sul video, si è ripiegato a dosi massicce di parlato (in inglese, purtroppo) tramite le più diffuse interfacce sonore.
Circa il manuale, invece, si sono condensate tutte le spiegazioni in una pagina riservata evidentemente ai genitori, trasformando il manuale in un allegro libro-gioco tutto da colorare, farcito di giochetti ed enigmi vari. A questo proposito, la scatola del gioco include una confezione speciale con dentro quattro pastelli atossici (giallo, verde, rosso e blu) e una matita con gomma dotata del relativo temperamatite. Sorprendente, vero? Ma torniamo al gioco: fondamentalmente il video è diviso in due parti: nella parte inferiore abbiamo il cruscotto della nostra allegra carrioletta, dotato di tutte le comodità: volante, clacson, radio, tachimetro, indicatore del livello di benzina e vano portaoggetti. Nella parte superiore c'è invece la visuale esterna, che è solitamente una vista laterale con prospettiva tridimensionale simulata. Su tutto ciò domina l'onnipresente cursore a forma di freccia: il mouse lo sposta dappertutto, e il tasto sinistro esegue le azioni. Il cursore ha tre modalità di azione: quando è a forma di freccia classica, può essere puntato su qualunque oggetto per metterlo in azione, mentre la freccia si trasforma in stile fumettistico quando si trova vicino alle uscite dalla locazione attuale, e in tal caso serve per svignarsela. La terza modalità è quella in cui assume la forma di un oggetto preso dall'inventario, e in tal caso serve per usare quell'oggetto in un determinato punto dello schermo. L'inventario, abbastanza prevedibilmente, si trova nel cruscotto, e più precisamente nel vano portaoggetti: tutte le volte che raccoglierete un oggetto, una sua miniatura apparirà lì dentro.



A che serve tutta la strumentazione sul cruscotto? A tutto e a niente: è stata più che altro piazzata lì per creare qualche divertente effetto. Premendo sul pulsante del clacson questo suona, premendo sulla radio essa si mette a blate-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



VIDEOGIOCATORI SI NASCE, BAMBINI SI DIVENTA...

Putt Putt Joins the Parade non sarà l'unico gioco educativo della Humongous Entertainment ad essere disponibile nei negozi quando leggerete queste pagine, ma sarà molto probabilmente affiancato da altri due titoli analoghi. Per quanto riguarda il primo si tratta di una raccolta di giochi particolarmente semplici e immediati che vedranno ancora come protagonista la vetturina Putt Putt (tipo il tris, la dama oppure memory). Naturalmente il target è anche in questo caso molto basso (attorno ai cinque anni), ma l'interesse per questa fascia d'utenti dovrebbe essere assicurato. Il secondo è invece un progetto più ambizioso che vedrà come protagonista un simpatico orsacchiotto, Fatty Bear, alle prese con l'organizzazione di un compleanno come si deve per la sua orsacchiotta del cuore, una certa Kayla. Fatty Bear's Birthday Surprise sarà disponibile per CD-Rom, risultando particolarmente indicato per tutti i più piccini che per la prima volta si avvicinano timidamente a un computer.

PC

Da un punto di vista puramente tecnico questo gioco surclassa nomi ben più famosi come la Sierra: la realizzazione in stile cartone animato è, oserei dire, eccezionale, con spunti umoristici dappertutto e ottime animazioni. A questo aggiungiamo la presenza continua del parlato digitalizzato cum musica: la qualità dipende essenzialmente dalla scheda usata, e i risultati migliori si hanno con SoundBlaster e Pro Audio Spectrum. Si tratta, insomma, della più pura incarnazione di un cartone animato digitale da me mai vista su PC o qualunque altra macchina, ma questo non deve far dimenticare che l'avventura in sé non è nulla di eccezionale, è anzi abbastanza facile. Nel complesso è un prodotto adattissimo ai bambini, con l'unica eccezione che il parlato è in inglese e non sono previste altre lingue; soprattutto, la comprensione del parlato è abbastanza importante per capire ciò che occorre fare durante il gioco, anche se si può ovviare a ciò con la sperimentazione. In sostanza vi dirò che questo gioco è una goduria pazzesca, e io, che mi considero un giocatore serio, ho temporaneamente accantonato i miei simulatori e mi sto divertendo un mondo con Putt Putt!

TECNICA: ☺
GIOCABILITA': ☺
INNOVAZIONE: ☺

GLOBALE 88%

rare, premendo sul tachimetro la lancetta farà un bel balzo all'incredibile velocità di venti miglia orarie; per la cronaca, il fondo scala è a trentacinque: non c'è rischio di essere multati per eccesso di velocità, ma è giusto così: non cominciamo subito a corrompere i nostri figli col brivido dell'alta velocità.

Torniamo al gioco: essendo Putt Putt una macchina, si deve pur muovere, e otteniamo questo nel modo più semplice possibile: premendo col cursore a freccia dove vogliamo farla andare. A seconda del luogo la visuale può cambiare: lungo le stradine di campagna vedremo Putt Putt bella grossa con il paesaggio sullo sfondo, mentre nella piazza centrale del paese si ha una visuale molto più larga e una macchina piuttosto rimpicciolita. Il paesaggio ha una particolarità: quasi dappertutto ci sono oggetti dei tipi più disparati, che costituiscono "punti di pressione", ossia premendoci sopra (col mouse, è chiaro!) li si mette in azione: ad esempio, premendo sulle margherite ai bordi della strada, queste si mettono a girare.

Le richieste tecniche di questo gioco sono tutt'altro che indifferenti: si parte da un tranquillizzante 286/12 VGA con 640 K, ma in pratica, se si vuole avere un sonoro senza problemi, sono necessari 25+ MHz, il che esclude di fatto i 286. Per quel che riguarda l'ardisco, che 'e indispensabile, dovrete strappargli via ben dieci mega, più di metà dei quali sono costituiti dai dati del parlato. Per le schede sonore non c'è problema: funzionano praticamente tutte tranne il Roland, mentre per i controlli non c'è problema: mouse, joystick o tastiera, tutto fa brodo.

Willi

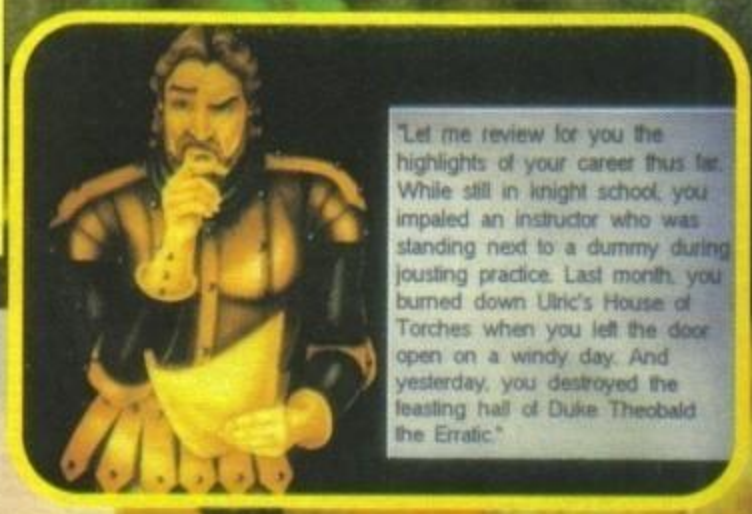
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE/LEGEND per PC

ERIC THE UNREADY

Il medioevo è la vostra epoca preferita? Avete sempre sognato di diventare cavaliere? Non andate a letto senza aver baciato prima il poster di Lancillotto? No problemo! Cuccatevi questo Eric the Unready e guarirete all'istante da tutti i vostri problemi!



Correva l'anno 1000 o 200000 del dopo guerra (santa), quando in quel di Torus un certo prode e valoroso cavaliere si apprestava a sfidare a singolar tenzone un bastardo babbuino che si faceva nomare cavaliere pure lui. Il prove valoroso cavaliere era nomato Eric the Unready (non a caso, viste le sue ben note incapacità), mentre il cavaliere bastardo e babbuino, reo di aver assediato per troppo tempo la famiglia reale, aveva pure lui il suo bravo titolo, ma era tanto inviso al resto do mundo che nessuno voleva saperne di pronunciare il suo nome.

Scherzi a parte, si dice che quel giorno il valoroso Eric sia riuscito ad avere la meglio sul nemico, ma in un modo piuttosto singolare (poi non ditemi che non vi avevo detto che si trattava di "singolar" tenzone): sul più bello, una volta davanti al truce cavaliere, dimenticandosi dei normali preliminari, aveva sfoderato da dietro la schiena... il suo bigino preferito: "Come giostrare". Il quale riportava bello chiaro a pagina 1: alzate ben bene in verticale la lancia e sfoderate l'aspetto più marziale che potete.

Piccolo particolare: Eric si trovava proprio sotto ad un melo e il tentativo di darsi un contegno riuscì solo ad impigliare la lancia nei rami sovrastanti, tra le risate dell'avversario. Il quale però, smise ben presto di sghignazzare quando si accorse che Eric, nell'agitare vigorosamente la lancia per cercare di liberarla, stava facendo cadere una valanga di mele su di lui.

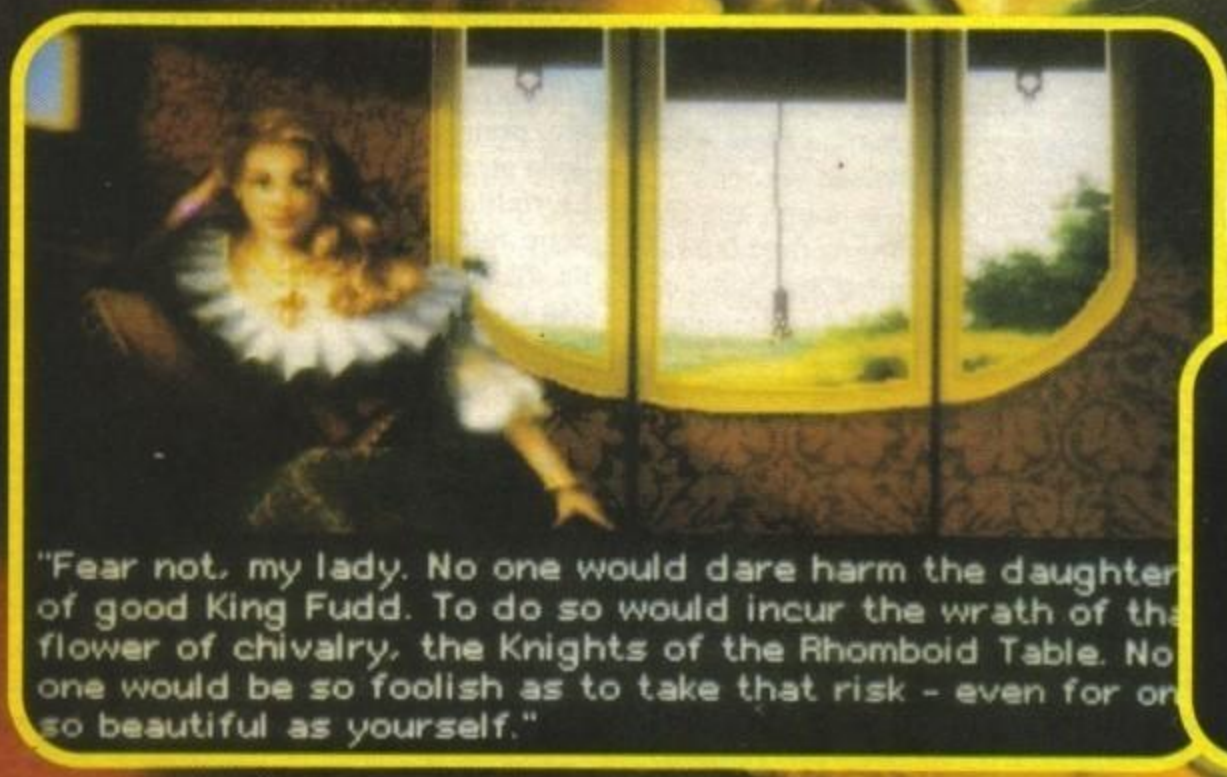
Il giorno dopo la gazzetta di Torus mise l'episodio in prima pagina ed Eric divenne l'eroe (o la barzelletta, fate un po' voi) del giorno.

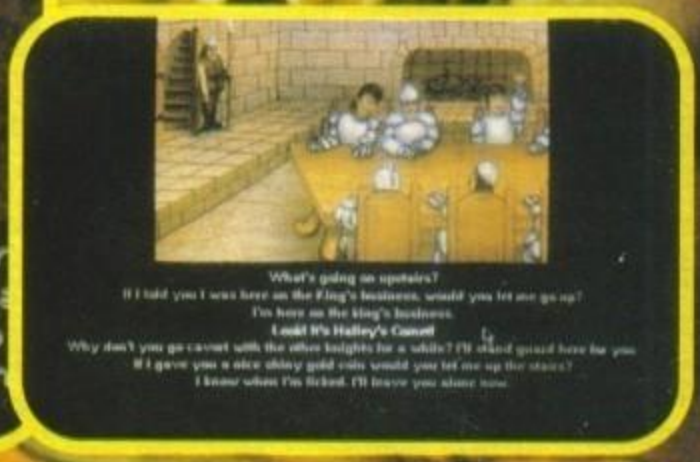
I giorni seguenti non furono molto meglio: nel giorno dei festeggiamenti al castello riuscì solo a mandare a fuoco tutto il maniero causa una gomitata di troppo al vicino che beveva qualcosa di mooolto alcoolico; poi, nel tentativo di imparare un po' meglio i duelli riuscì solo ad impa...lare il suo volenteroso istruttore.

Inutile dire che la prima missione affidatagli dal messo reale è stata quella (assolutamente degna di un cavaliere par suò) di salvare la figlia di un fattore trasformata in maiale da una malvagia strega... con un appassionato bacio sulla guancia!

In ogni caso le rocambolesche disavventure di Eric fanno solo da cornice al dramma che sta per abbattersi sul regno: l'ormai vecchio re sta per morire nel giro di qualche giorno e "incredibilmente" scompare la sua unica figlia e legittima erede al trono. Una simile serie di avvenimenti nefasti darebbe il trono alla malvagia regina Morgana, donna di "buona" famiglia che se la intende con l'altrettanto "buono" Sir Pectorals (il classico biondone superfusto dotato di ben pochi scrupoli). E a chi credete che venga affidato il ritrovamento della principessa scomparsa? A voi, ovviamente!

E adesso che siete ampiamente edotti sulle vicissitudini della terra di Torus, preferirei citarvi un po' di baggianate utili a rendere





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

PC

l'atmosfera medievale del gioco. Sapete a quale tavola si riunivano i cavalieri? A quella rotonda, forse? Ciccata, a quella romboidale! E qual'era l'oggetto sacro dei vari cavalieri? Il Sacro Grill (ancora un po' ed era il Sacro Drill, ovvero il Sacro Trapano per bucarsi le cervella)! E la mitica spada Excalibur? Sostituita con una molto più esilarante buccia di banana chiamata Excalibanana! Ah! Ah!

E giusto per stare in tema di spiritosate, sapete cosa succede quando gettate (throw) qualcosa da mangiare al computer (siano essi bocconcini di carne marcia, biscotti granitici o altre schifezze) avrete in cambio un bel po' di effettini di disgusto (PS: se l'effetto non funziona disattivate prima la musica)!

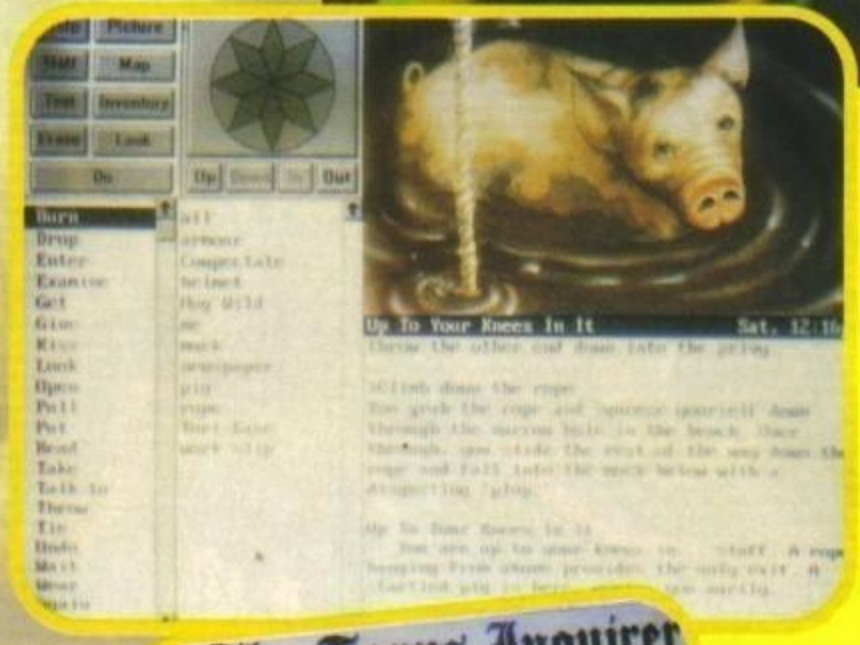
E adesso sarà meglio parlare un po' del gioco! Avete presente le avventure testuali alla Infocom con trecentomila verbi e duecentocinquantasette milioni di vocaboli?

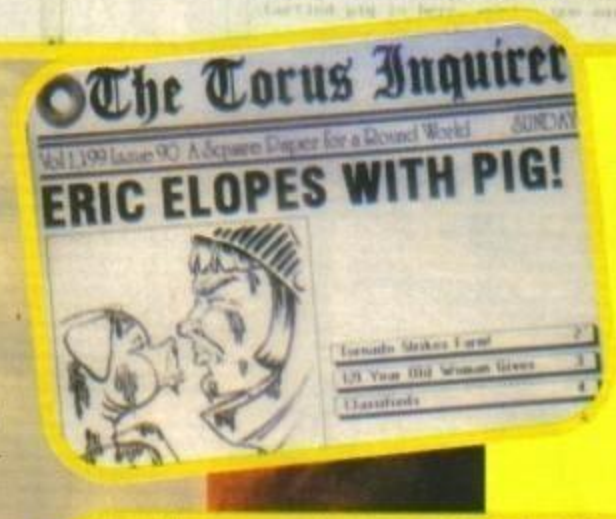
Beh, allora siete sulla strada giusta. Solo che la qualità del parser non è certo paragonabile a quello di casa Infocom, ma tutto sommato si possono sempre inserire frasi piuttosto complesse se se ne ha voglia (ma chi può averla?). Solo che alla fine risulta molto più comodo (dalle foto dovrebbe essere più che chiaro) cliccare col mouse sui verbi più usati nelle apposite sezioni di menu. Come pure cliccare sulla bussola per spostarvi o sulla finestra principale per interagire con oggetti e personaggi visualizzati. Molto altro non serve sapere. è un'avventura testuale con un po' di grafica attorno e se non sapete di cosa sto parlando allora siete proprio ridotti male!

Chiudiamo il tutto con la dovuta noterellina sull'hardware. La Legend ancora una volta non si smentisce e pretende da voi la "solita" configurazione degli altri suoi giochi. A cominciare dalle esigenze grafiche: scheda EGA, VGA o SuperVGA 800x600 a 16 colori. Infatti il seguente gioco (come pure i precedenti, funziona in due modi grafici distinti: quello a 256 colori (320x200 di risoluzione) per introduzioni e qualche intermezzo, e quello a 16 colori (risoluzioni da 640x350 a 800x600 a seconda della scheda in vostro possesso) per tutto il resto del gioco. Il sonoro, poi, supporta le solite schede Adlib, Soundblaster (normale e Pro) e Roland, oltre a qualche altra un po' meno diffusa. Ovviamente non tutte potranno avvantaggiarsi di effetti sonori campionati e musica insieme, per cui dovrete scegliere fin dall'inizio cosa volere (fossi in voi, dovendo scegliere, lascerei perdere la musica, troppo in sordina e troppo anonima per essere apprezzata. Molto meglio sorbirsi i pochi ma umoristici effetti).

Allora, dicevo, grafica, sonoro... ecco, hard disk con appena 7 Mb liberi (fiuuù!) e, straconsigliato (ma chi non ce l'ha?) mouse.

G.B.





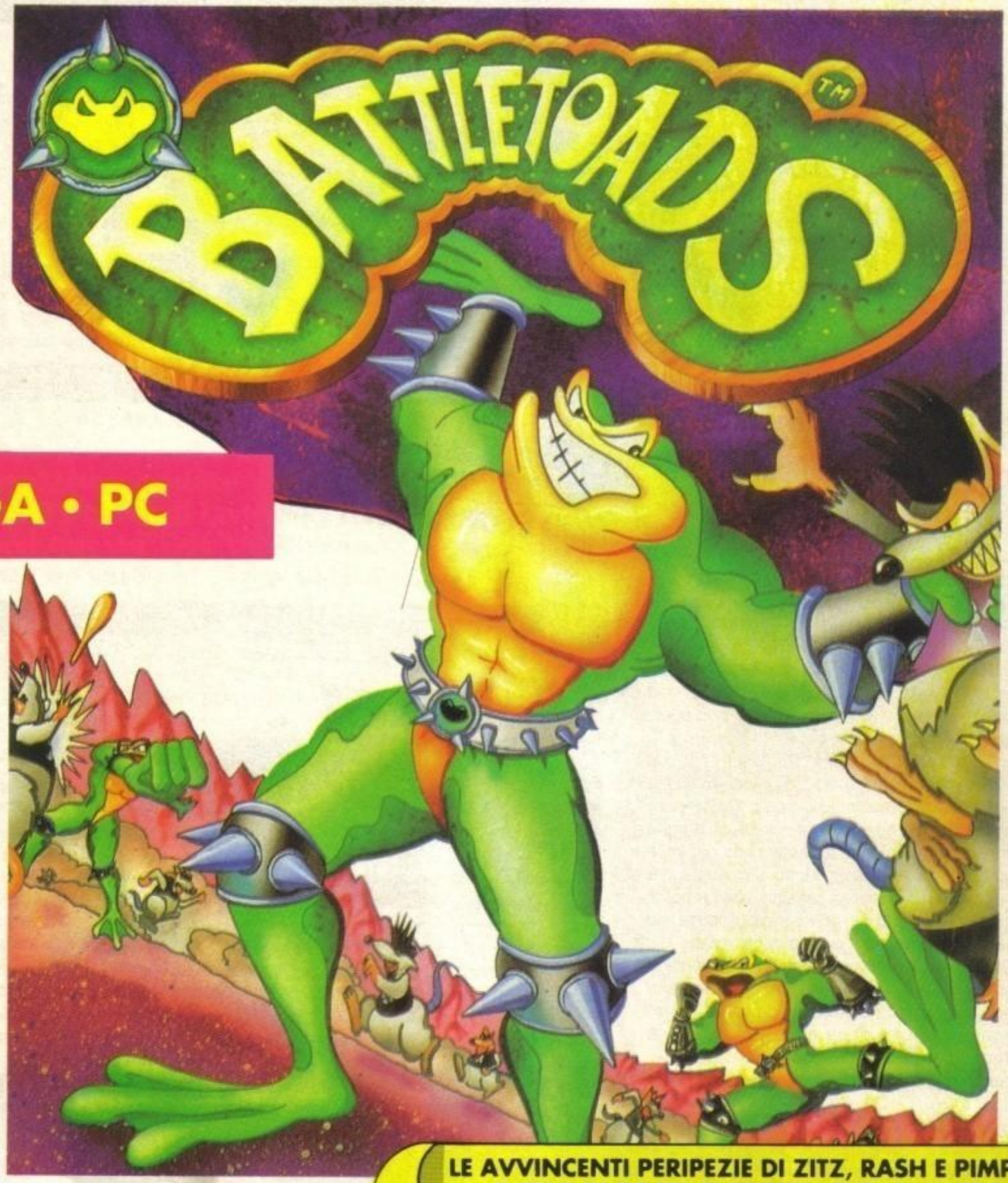
Eric the Unready continua l'abbastanza fortunata serie di avventure testuali ed anche un po' grafiche uscite da un po' di tempo a questa parte ad opera della Legend. l'interfaccia, infatti, non è che sia cambiata gran che dai primi titoli (se non erro il primo è stato Spellcasting 101: Sorcerer Get all the Girls; gli ultimi due, invece, Gateway e Sorcerer 301: Spring-Break). E non è che effettivamente la suddetta interfaccia sia stata riempita di lodi. Intendiamoci: per quello che vuole essere (un metodo d'interazione misto grafico-testuale) non è niente male, ma per scrivere certe frasi poco comuni è sempre più comodo usare la tastiera piuttosto che ricorrere al mouse per scrollare menu eterni. Inoltre non si può dire che si siano dannati per scrivere un codice ultraveloce: il tutto è chiaramente compilato e qua e là rallenta anche su un 486. Magagnucce tecniche a parte la Legend ha capito da tempo almeno una cosa molto importante: uno degli ingredienti principali di molte avventure testuali e non è l'umorismo sfrenato (pazienza se talvolta rasenta la demenzialità: è quasi sempre un passo avanti verso il successo). Bene, dopo il semi-serioso Gateway si ritorna alle sane sghignazzate con questo novello Eric, il classico antieroe che, sotto sotto (ma molto sotto sotto) ha gli dei dalla sua. Quello che la trama del gioco offre è ben difficile da descrivere, anche perché tutto comincia come una normale avventura ambientata nel medioevo, ma poi prosegue tra anacronismi vari in luoghi pressoché improbabili. Vivamente consigliato a chi apprezza o sa ancora apprezzare le avventure testuali.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	GLOBALE
INNOVAZIONE:	87%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLETOADS™



AMIGA • PC

LE AVVINCENTI PERIPEZIE DI ZITZ, RASH E PIMPLE, IL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA!

ZITZ, RASH E PIMPLE... I BATTLETOADS!

LA MALVAGIA REGINA NERA ED I SUOI SCAGNOZZI HANNO RAPITO PIMPLE E LA BELLISSIMA PRINCIPESSA, AMICA DEI NOSTRI EROI.
COSA INTENDI FARE?
LA RISPOSTA È UNA SOLA: PASSARE ALL'ATTACCO!
PERCHÈ SEI UN BATTLETOAD E I BATTLETOADS NON PIANGONO, NON SI DISPERANO E NON CHIEDONO AIUTO!

MINDSCAPE

TRADEWEST

RARE

LEADER DISTRIBUZIONE

© & TM 1992 RARE LTD. LICENSED TO TRADEWEST INC. BY RARE COIN-IT, INC. SUB LICENSED TO MINDSCAPE INTERNATIONAL LTD.

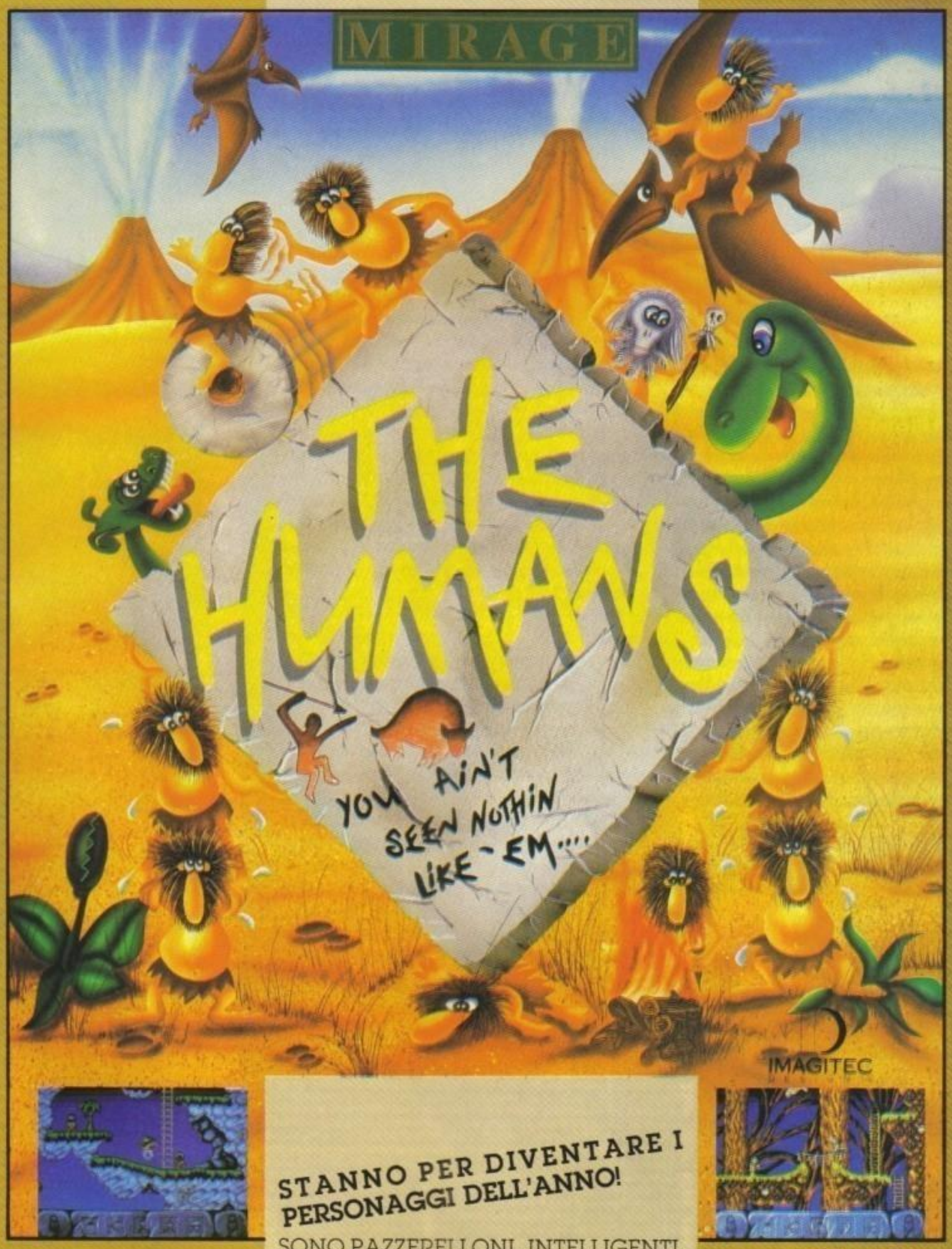
CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.



© 1992 ATARI CORP. LICENSED TO IMAGITEC DESIGN INC./MIRAGE "HUMANS"™ GAMETEK INC.

CADARIO

STANNO PER DIVENTARE I PERSONAGGI DELL'ANNO!

SONO PAZZERELLONI, INTELLIGENTI, BUFFI E SIMPATICI. SONO GLI HUMANS! IL GIOCO, CARATTERIZZATO, DA UNA SORPRENDENTE GIOCABILITÀ E DA UN UMORISMO ECCEZIONALE, OFFRE UNA VISIONE COMICA DELL'EVOLUZIONE UMANA, CATAPULTANDOTI IN UN INCREDIBILE NUMERO DI SFIDE ATTRAVERSO 100 LIVELLI.

AMIGA
PC 286 O SUPERIORI
RICHIEDE: 640 K
RACCOMANDATO:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA, JOYSTICK. VGA.
AD-LIB, SOUNDBLASTER
E ROLAND.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

NELLA CONFEZIONE UN DIVERTENTISSIMO FUMETTO!

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERPLAY per PC

BATTLE CHESS® 4000™

Quando udii il ghigno sadico della regina nera e intravidi nei suoi occhi lo scintillio inquietante della perversità, compresi immediatamente che per il povero alfiere ogni speranza di sopravvivere era svanita per sempre. Un'altra vittima innocente sarebbe stata immolata...

Vedo già i vostri sguardi increduli e le vostra membra intorpidite dibattersi alla ricerca di una spiegazione razionale a quello che vi sta accadendo; nelle menti di ciascuno di voi si accavallano strane sensazioni; ombrosi sospetti nascono nella parte irrazionale del vostro io per sfociare infine esanimi nell'oblio di un mondo che non vi appartiene. Tranquilli ragazzi!!! Non siete stati catapultati in una tenebrosa dimensione parallela dove il vostro bel rivistone preferito di videogiochi (o almeno così spero!) si è trasformato in una mera pubblicazione di squallidi racconti horror. Il mio intento era semplicemente quello di farvi vivere, attraverso la "potenza" della lingua scritta, il terribile senso di smarrimento e di terrore che un cavallo, un pedone e comunque un qualsiasi "pezzo-protagonista" del gioco degli scacchi proverebbe se possedesse un minimo di intelligenza e una minima percezione del reale.

Ed è proprio quello che avviene in questa versione pixellosa di uno dei giochi più antichi e intramontabili che la nostra civiltà abbia mai concepito: gli scacchi. Ma la concezione consueta che ognuno di noi ha di tale gioco risulta però ben diversa da quella un po' pittoresca cui vi accennavo prima. Basta che qualcuno pronunci la parola "scacchi" ed ecco subito profilarsi nella nostra mente la figura del classico giocatore: un piccolo genio occhialuto con tanto di testone sproporzionato rispetto all'altezza (mutandoni ascellari... no, questo non c'entra!), manine palmate prontamente conformate per una presa migliore dei vari pezzi della scacchiera e colbacco alto due metri per incutere terrore negli avversari.

Come avrete già intuito, BattleChess 4000 (era ora che la piantassi con le mie digressioni "oniriche" e descrizioni semi-fantozziane e iniziassi la mia recensione!) si propone come un simulatore di scacchi che esce decisamente da quelli che sono gli schemi tradizionali. Tutto è impostato all'insegna dell'originalità e dell'umorismo più sfrenato. Innanzi tutto le pedine sono molto diverse da quelle della cara vecchia scacchiera di legno; ognuna di esse è infatti rappresentata da personaggi buffissimi e strampalati tutti in perfetto stile future/space, che con il loro modo di muoversi e i loro atteggiamenti vi faranno letteralmente sbellicare dalle risate. Ma vediamo di analizzarli ciascuno singolarmente. Dunque, i pedoni assumono le sembianze di strani lumaconi bavosi dotati di una sorta di uncino per combattere, e quando si muovono, o meglio, quando strisciano sulla scacchiera emettono strani squittii e sordi rumorini. Le torri sono forse i personaggi che mi hanno colpito di più. Avete presente i robot tipo Daitarn 3 o Daltanius tutti "trasformabili"? Ecco, le torri di BattleChess 4000 sono esattamente così. Quando non si muovono sono circa alte come le altre pedine, ma quando decidete di sferrarle all'attacco inizia il processo di trasformazione e diventano temibili automi in grado di disintegrare le pedine che gli capitano

THE GAMES machine STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sotto tiro. Passiamo ora ai cavalli; invece delle tradizionali sagomine dalla testa equina avrete a disposizione dei personaggi divertentissimi rappresentati da temibili tipacci grandi e grossi con tanto di laser e ghigno malefico. A differenza delle altre pedine l'alfiere è il personaggio meno stravagante e più "attendibile", ma non per questo meno divertente. E' raffigurato come una sorta di vecchietto malefico con i sopracciglioni alla Peo Pericoli e l'andamento goffo. Per concludere arriviamo ai pezzi "clue" della scacchiera: il re e la regina. La regina è un'attraente vamp tutta imbellettata dall'andatura ancheggiante e dagli ammiccamenti facili. Al contrario il re è un vecchione barbuto, imponente a suo modo, e soprattutto molto, molto impacciato nei movimenti. Le animazioni delle varie pedine sono uno dei punti forza dell'intera realizzazione; ogni personaggio ha un suo modo inconfondibile di muoversi che si adatta perfettamente al personaggio che interpreta. A riguardo accennavo prima all'incedere impacciato del re o allo sculettare della regina, ma è proprio nei combattimenti che la spettacolarità di queste animazioni si esprimere al massimo. Quando una pedina si trova a dover mangiare un'altra pedina, assisterete a delle vere e proprie scenette che vi faranno piegare in due dalle risate. Vi faccio un esempio. Quando la regina si trova a dover mangiare il cavallo accade uno cosa veramente incredibile. Il cavallo preso dal panico sfodera la sua 44 Magnum laser per difendersi dall'attacco della perfida sovrana. Questa calma calma, lo incita a riporre l'arma e subito dopo tira fuori dal... reggiseno un osso che prontamente lancia in aria. Ragazzi non mi crederete, ma a questo punto state per assistere alla mitica scena del monolito del film 2001 Odissea nello spazio!!! Come per incanto gli altoparlantini del vostro PC emetteranno la famosissima "cavalcata delle Walkirie" di Wagner e nella scacchiera si aprirà un varco dal quale uscirà il misterioso monolito nero. Intanto il povero cavallo, stordito dall'accaduto, inizia incredulo a tastare la pietra (ricordate i primati del film?) quando... (suspance) questa si spezza in due schiacciandolo inesorabilmente sotto il suo peso... FANTASTICO!! Il bello sta nel fatto che alla solennità della scena si contrappone la comicità grottesca del finale e quindi la tragica fine dello sfortunato personaggio. Di "piccole gag" ce ne sono comunque un'infinità, ora mi sono limitato a descrivervi quella forse più spettacolare e coinvolgente, anche per non togliervi del tutto l'elemento "sorpresa".

Battle Chess 4000 presenta inoltre una funzionale interfaccia di interazione che vi permetterà di modificare le modalità di gioco e inserire interessanti opzioni. Potrete così scegliere se giocare contro il computer, contro un umano e addirittura via modem! Se poi sbagliate una mossa potrete correggervi tornando indietro e sceglierne quindi una più idonea. Si rivela molto interessante l'opzione che vi permette di testare il vostro livello di abilità scacchistica. Il computer vi porrà di fronte ad una particolare situazione e a voi sarà affidato il compito di muovere le vostre pedine cercando di mettere in difficoltà l'avversario nel minor tempo possibile. Molto comodo è inoltre il "book" che vi illustra i vari tipi di aperture con tanto di nome e tecnica. Questa opzione si rivela particolarmente importante perché vi dà la possibilità di farvi una certa cultura scacchistica e imparare così sia i fondamentali e sia le tecniche più elaborate usate dai veri campioni (quelli con il colbacco, testone...). Per i pigroni c'è poi l'opzione "hint" che vi suggerisce la mossa da fare; chiaramente è consigliabile avvalersi di questo aiuto extra solo nei casi di estremo bisogno (mal di denti, nausea, dolori post-operatori...) altrimenti imparerete poco o niente. Ok, ok, vi risparmio i soliti saluti finali e le varie considerazioni sul mio stato di perenne sonnolenza causatomi dalle esalazioni semi-nocive che aleggiano nell'aura redazionale e vi rimando alla lettura del globale. Alla prossima e scacco matto a tutti!

Daniele Lepido

PC

WELL DONE INTERPLAY! Il team della rinomata software house americana ha sfornato un prodotto dall'elevato livello qualitativo, sotto ogni aspetto. Per prima cosa l'umorismo che dilaga a macchia d'olio e poi la realizzazione tecnica che è ineccepibile. Per quanto concerne la grafica il gioco si avvale della Super VGA sfruttando i soliti super inflazionati 256 colori, ma con la risoluzione grafica 640x480 con risultati in termini visivi che parlano da soli (datevi un'occhiatina alle foto). Il sonoro è all'altezza della grafica con un sacco di effetti campionati che vanno dal rumore dei tacchi delle regina al fragore dei vari raggi laser usati da alcune pedine per far fuori i propri avversari. Naturalmente, sebbene l'impostazione del gioco sia incredibilmente rivoluzionaria le regole e i fondamenti degli scacchi classici non cambiano. Anzi, vi dirò di più; scegliendo la visuale 2-D potrete visualizzare una scacchiera classica, con torri che sono torri e cavalli che sono cavalli senza quindi animazioni e scenette, anche se così facendo si riduce il prodotto nella sua maestosità. Purtroppo il gioco risulta, come era prevedibile, abbastanza pretenzioso in termini di configurazione minima. Quindi è consigliabile almeno un 386 SX con 4 Mega di Ram e hardisk (con ben 16 mega disponibili). Permettetemi a questo punto ancora un ultimo accenno all'effettivo valore del programma come giocatore di scacchi, che ha fatto fortunatamente segnare un notevole incremento rispetto al suo storico predecessore, divenendo così un avversario molto più impegnativo. Chiudo dicendo che, anche se alla lunga le animazioni potrebbero divenire indubbiamente ripetitive e potranno quindi indurvi a disattivarle, Battlechess 4000 rimane comunque un prodotto del quale vi consiglio caldamente l'acquisto.

TECNICA:	
GIOCABILITA':	GLOBALE
INNOVAZIONE:	90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SELMI expert

PREZZO GARANZIA E QUALITA' DEL MARCHIO EXPERT

VIA MONTALBANO,290 QUARRATA (PT) TEL. 0573/775464 - 72531

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

COMPUTERS COMMODORE

AMIGA 600	L. 499.000
AMIGA 600 HD	L. 835.000
AMIGA 1200	L. 750.000

GARANZIA ITALIANA 12 MESI

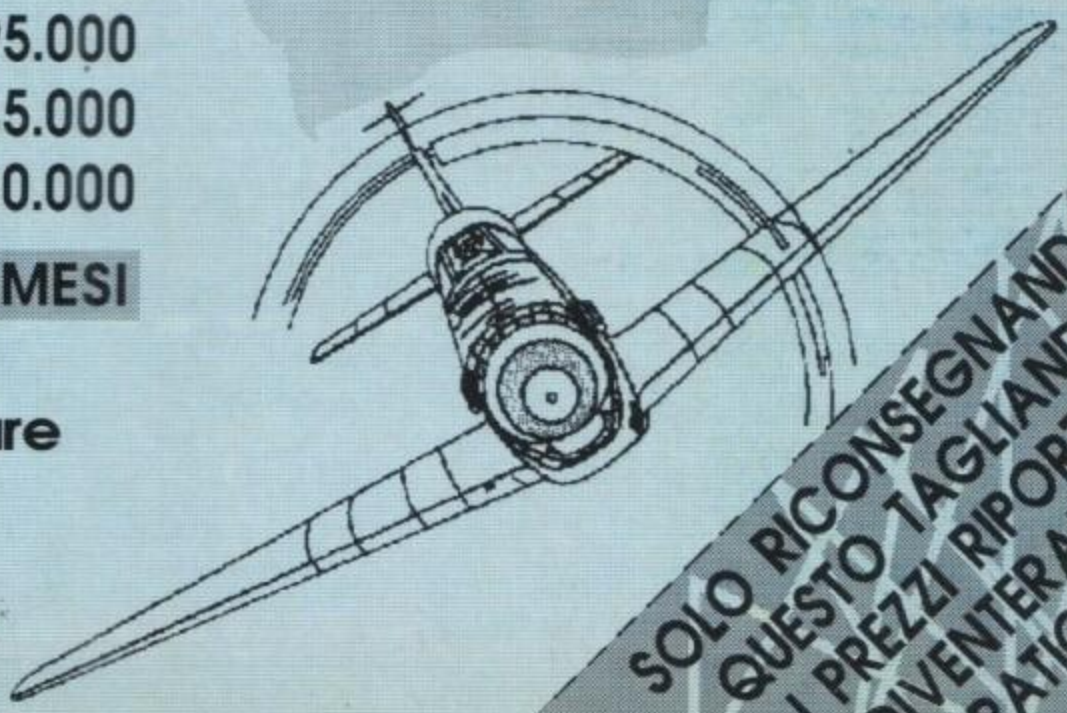
PERIFERICHE COMMODORE

MONITOR 1084S	L. 410.000
DRIVE EXT A1011	L. 159.000
CASSE STEREO A10	L. 59.000
STAMPANTE MPS 1230	L. 295.000
STAMPANTE MPS 1270	L. 245.000
STAMPANTE MPS1550C	L. 380.000

GARANZIA ITALIANA 12 MESI

ACCESSORI PER AMIGA

HD 40Mb PER A1200	L. 359.000
ESPANSIONE DA 512K PER A500/A500+	L. 49.000
ESPANSIONE DA 512K A500/A500 NORM.	L. 59.000
ESPANSIONE DA 1Mb PER A600	L. 99.000
ESPANSIONE DA 2Mb PER A600	L. 275.000
KICKSTART 2.0 PER A600	L. 85.000
KICKSTART 1.3 PER A600	L. 79.000



Disponibile tutto il software originale per AMIGA delle migliori marche, ai prezzi più vantaggiosi.

SOLO RICONSEGNANDO QUESTO TAGLIANDO I PREZZI RIPORTATI DIVENTERANNO PRATICABILI

Tutti i nostri prezzi sono comprensivi IVA.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

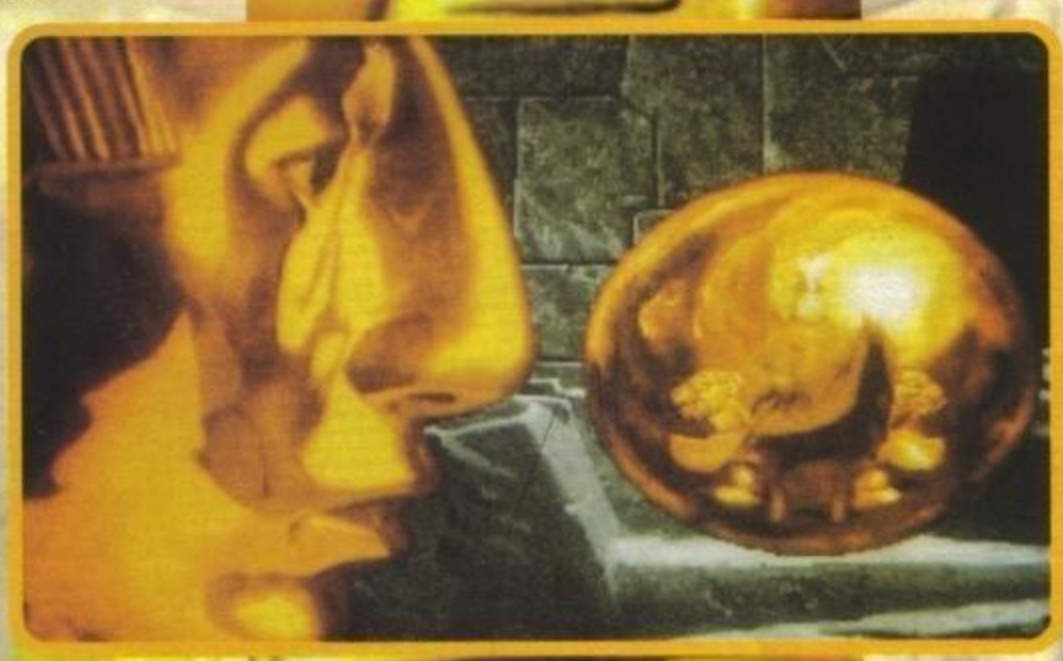
http://www.oldgamesitalia.net/

COCKTEL VISION per PC CD-ROM

INCA

Non una parola, lo so che questo gioco è già stato recensito dagli intrepidi Baldaccini Bros qualche mese addietro, ma mentre la versione esaminata da loro era su disco questa che mi appresto a presentarvi è la versione CD-ROM.

La storia è sempre la stessa, il popolo INCA si è estinto, la leggenda dice che un tizio ricoperto interamente d'oro verrà alla luce e porterà all'antico splendore uno dei popoli più bistrattati della storia americana. Se per una qualsiasi, comunque non scusabile, ragione non avete letto la recensione apparsa qualche numero fa, vi basti sapere che Inca prevede un sacco di grafica e un sacco di sonoro uniti a una trama discretamente originale.



All'inizio del gioco vi troverete all'interno del vostro tempio e, nel ruolo di El Dorado (m'è venuta in mente una canzone dei Drum Theatre, forse l'unica che abbiano mai fatto, ve la ricordate? NdMax), dovrete riuscire a recuperare delle gemme che doneranno al vostro popolo l'antico splendore; per fare questo dovrete risolvere parecchi enigmi (a volte veramente difficili) e affrontare alcune fasi di volo e/o combattimento, essenzialmente il gioco è tutto qui, ma la versione CD-ROM com'è, meglio o peggio?

Beh, a mio giudizio è esattamente come il gioco "originale" elevato all'ennesima potenza: grazie al CD ROM abbiamo grafica (ma soprattutto sonoro) in quantità ancora maggiori, anche se il gioco vero e proprio è rimasto chiaramente sempre quello (con l'aggiunta di un paio di labirinti verso la fase finale): una serie di sottogiochi mediamente interessanti e poco amalgamabili in un insieme che riesce comunque a riprodurre, almeno in parte, quell'atmosfera che era nelle intenzioni dei programmatori creare. Merito questo anche del CD: le musiche sono tutte originali e alcune particolarmente orecchiabili (anche se alcune assomigliano più a ballate country che non a antiche melodie inca) e il parlato abbonda nelle presentazioni, ma tutto sommato sarebbe stato più o meno equivalente (e soprattutto economico) ascoltarsi le musiche sul CD di casa durante una partita. Se già vi piaceva Inca e disponete di un CD-Rom non posso che consigliarvelo, ci troverete proprio quello che vi aspettate: schermate, animazioni e musiche a sbulacco.

In caso ci vogliate anche giocare pensateci su quattro o cinque volte: i vari sottogiochini hanno nella maggior parte dei casi limiti di giocabilità, un paio di enigmi non hanno davvero una grossa logica e soprattutto una volta finito non lo riprenderete più in mano.

Tra l'altro se pensavate di risparmiare il vostro Hard Disk ultracarico usando il CD-ROM vi faccio notare che Inca necessita di sette mega liberi (non che li usi realmente, probabilmente li utilizza come buffer) anzi, più mega avrete sul disco e più veloci risulteranno i caricamenti da disco.

Con questo è tutto, buon viaggio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I prezzi possono variare secondo l'andamento della valuta estera.

NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

STEREON GOLD L. 89.000

NUOVO DIGITALIZZATORE AUDIO/STEREO, COMPATIBILE MIDI, COLLEGABILE ALLO STEREO DI CASA O AD UN COMUNE REGISTRATORE PUOI DIGITALIZZARE QUALSIASI SUONO, VOCE ECC. E SUCCESSIVAMENTE MODIFICARLO. COMPRENSIVO DI DISCHETTO SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO, SEMPLICE DA USARE, COMPATIBILE CON I PRINCIPALI SOFTWARE DI GESTIONE QUALI:AUDIOMASTER III, SOUNDRACKER ECC.

AMIGA COLOR SCANNER L. 790.000

NUOVO SCANNER DA TAVOLO A COLORI, FINALMENTE UNO SCANNER CON PRESTAZIONI ELEVATISSIME AD UN COSTO CONTENUTO, TRASFERISCE QUALSIASI IMMAGINE, DISEGNO, FOTO, DA CARTA A VIDEO, CON POSSIBILITÀ DI MODIFICARLE CON I VARI PROGRAMMI TIPO DE LUXE PAINT.

VIDEO BACKUP L. 88.000

VIDEO BACKUP + VIDEOCASSETTA con oltre 200 programmi L. 138.000

UTILE ACCESSORIO PER SALVARE ENORMI QUANTITATIVI DI DATI UTILIZZANDO UN SEMPLICE VIDEOREGISTRATORE. POTETE FARE QUALSIASI TIPO DI BACKUP DEI FILES, BACKUP DI HARD DISK, DIRECTORIES O SINGOLI DISCHETTI UTILIZZANDO UN COMUNE VIDEOREGISTRATORE. UNA CASSETTA DA 240 MIN. OFFRE UNO SPAZIO DI CIRCA 200 MB. IL BACKUP DI UN SINGOLO DISCO IMPIEGA CIRCA 64 SEC. L'ACCESSORIO LAVORA COME UNO STREAMER CON LA POSSIBILITÀ DI RECUPERARE SOLO DETERMINATI FILES GRAZIE AD UN MENU CHE TERRÀ CONTO DEI GIRI DEL VIDEOREGISTRATORE. COSI CI SI POTRÀ POSIZIONARE DIRETTAMENTE SUL FILE INTERESSATO. L'HARD/FLOPPY VIDEO BACKUP PUO ESSERE USATO ANCHE SENZA IL POSSESSO DI UN HARD DISK. NELLA CONFEZIONE E COMPRESA UNA VIDEOCASSETTA CON 160 MB DI SOFTWARE PUBBLICO DOMINIO.

LINEA MICROBITCS A500/2000

MICROBITCS VXL-30 ACCELLERATOR 25MHZ	L. 598.000
MICROBITCS VXL-40 ACCELLERATOR 40MHZ	L. 698.000
COPROCESSORE MATEMATICO 68882 PER VXL	L. 298.000
VXL MEMORY BOARD 2MB RAM BURST 32BIT	L. 548.000

VELOCIZZATORE PER AMIGA 500/2000 COMPRENDENTE: CPU 68030-EC, ZOCCOLO PER COPROCESSORE MATEMATICO 68882, POSSIBILITÀ MEMORIA RAM 32 BIT ESP. FINO A 8MB, COMPATIBILE CON IL MODO BURST DEL 68030 PER OTTENERE 0 WAIT STATES ANCHE ALLE PIU ALTE FREQUENZE DI CLOCK, SWITCH PER SELEZIONE 68000 68030 SIA HARDWARE CHE SOFTWARE.

MBX FPU/FUSTRAM EXPANSION PER A1200

DISPONIBILE IN ANTEPRIMA DIRETTAMENTE DAGLI U.S.A.

MBX 1200 w 14Mhz 881	**L. 298.000**
MBX 1200 w 25Mhz 882	**L. 448.000**
MBX 1200 w 50Mhz 882	**L. 798.000**

ESPANSIONI

2 Meg Wide SIMM	**L. 278.000**
4 Meg Wide SIMM	**L. 478.000**
8 Meg Wide SIMM	**L. 898.000**

NOVITÀ ASSOLUTA !

SCHEDA KICKSTART 3.0 PER AMIGA 500/2000 L. 119.000

Finalmente il nuovo S/O dell'Amiga 1200 e 4000 ora disponibile in versione adattata per il tuo vecchio A500 e 2000; di semplicissima installa zione si applica senza saldature all'interno del computer; accurate istruzioni in italiano nella confezione. Dai potenza al tuo Amiga! Il nuovoKickstart 3.0 é notevolmente più veloce anche nel caricamento oltre a tantissime nuove funzioni, Cross Dos, Pc Disk per interscambio di dati tra il mondo Amiga e MS-Dos. Scopri da solo tutte le immense novità di questo nuovo sistema operativo (ovviamente tutte le nuove funzioni grafiche che richiedono il nuovo chip, non sono implementate in questa versione).

DISPONIBILE FINALMENTE HARD DISK PER AMIGA 1200
COMPLETO DI CAVO DI CONNESSIONE SOFTWARE E ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE
Versione 40 Mb L. 449.000 - 80 Mb e 120 Mb Telefonare

KICKSTART 1.3 L. 79.000

NUOVA SCHEDA PER A500 PLUS. SI INSERISCE SEMPLICEMENTE ALL'INTERNO DELL'AMIGA SENZA SALDATURE. PERMETTE DI MANTENERE IL S/O 2.0 ED IL S/O 1.3 SELEZIONABILI TRAMITE L'APPOSITO INTERRUTTORE. SI RISOLVE COSI IL PROBLEMA D'INCOMPATIBILITÀ CON PROGRAMMI E GIOCHI. SEMPLICE INSTALLAZIONE, MANUALE IN ITALIANO.

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600 L. 89.000

NUOVA SCHEDA PER A600 . SI INSERISCE SEMPLICEMENTE ALL'INTERNO DELL'AMIGA SENZA SALDATURE. PERMETTE DI MANTENERE IL S/O 2.0 ED IL S/O 1.3 SELEZIONABILI TRAMITE L'APPOSITO INTERRUTTORE. SI RISOLVE COSI IL PROBLEMA D'INCOMPATIBILITÀ CON PROGRAMMI E GIOCHI. SEMPLICE INSTALLAZIONE, MANUALE IN ITALIANO.

KICKSTART 2.0 AUTOMATICO L. 89.000

TRASFORMA IL TUO VECCHIO A500 E 2000 V1.3 CON IL RIVOLUZIONARIO 2.0. IL TUTTO STUDIATO SU UNA APPOSITA SCHEDA DOTATA DI INTERRUTTORE AUTOMATICO (TRAMITE PRESSIONE SUL TASTOMOUSE) CON IL QUALE SI PUO SELEZIONARE, SECONDO L'USO, IL S/O 1.3 O 2.0. SEMPLICE INSTALLAZIONE E SENZA SALDATURE. MANUALE IN ITALIANO.

SPECIALE GENLOCK

PAL GENLOCK 3.0 L. 279.000

Questo Genlock si adatta a tutti gli Amiga, semiprofessionale con fader per la regolazione, dissolvenza. Alimentazione diretta da Amiga, semplicissimo da usare, chiare istruzioni in italiano, indispensabile per la titolazione amatoriale di videocassette, film, ecc.

SUPER MAXGEN L. 990.000

Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite out, per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose; banda passante a 6Mhz. 1vpp 75 ohm. Alimentazione esterna 500 mA 12V (alimentatore fornito di serie); con serie effetti video, finalmente un genlock di altissima qualità ad un prezzo fantastico! Manualistica in italiano a corredo.

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

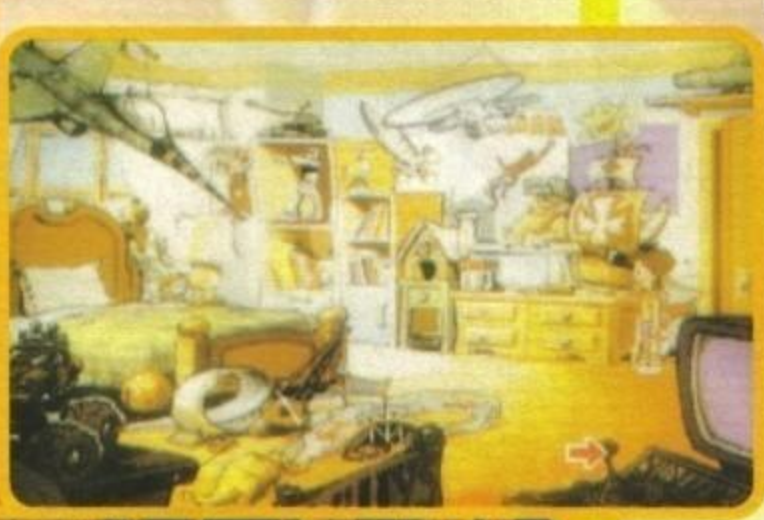
http://www.oldgamesitalia.net/

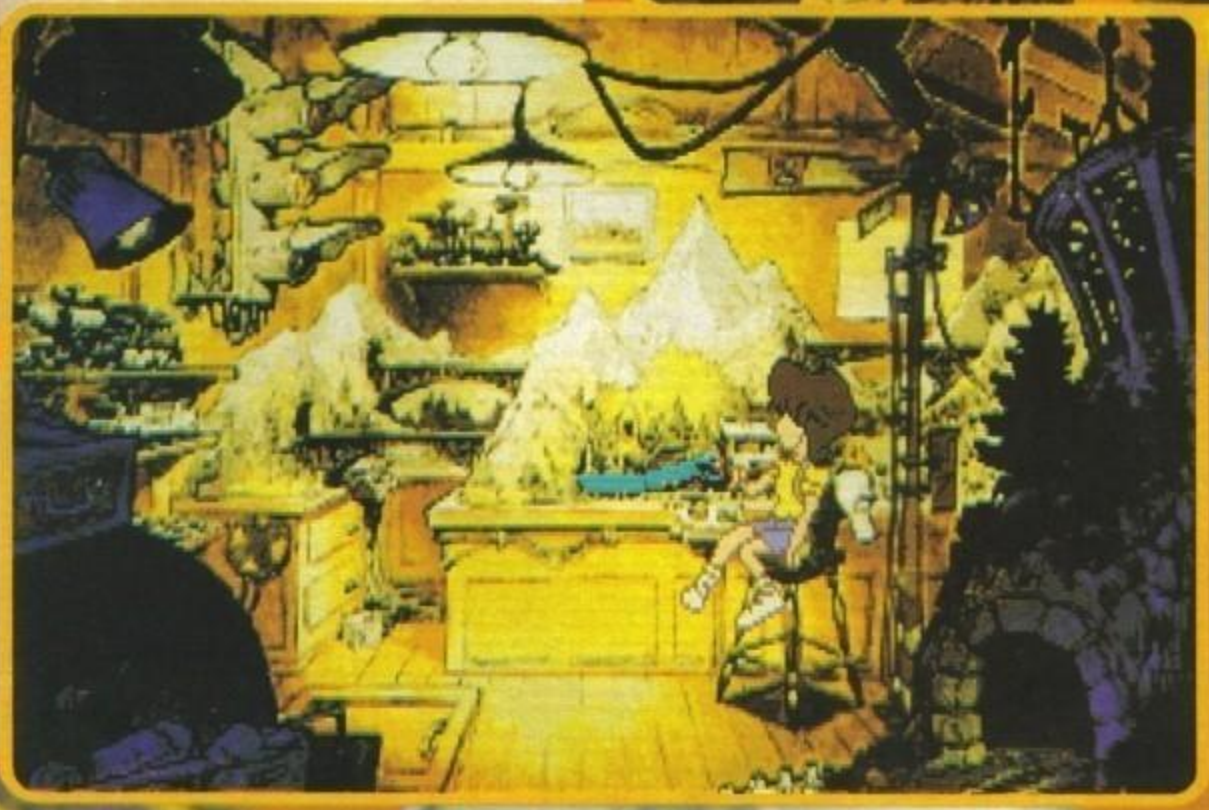
DYNAMIX per PC CD-ROM

THE ADVENTURES OF Willy Beamish

E' piccolo, dispettoso e un sacco casinista: no, non MA... Willy Beamish!!!

A volte la vita ci riserva delle brutte sorprese, ero appena entrato in redazione quando il nostro bel lettore CD, perito un po' di tempo fa a causa di un esperimento non proprio riuscitissimo (avete presente la copertina del numero di Gennaio di PC Action? Ecco, il fotografo ha pensato bene di far "vedere le lucine"... Il risultato è stato devastante! NdMax), era là di fianco al nostro bellissimo e potentissimo 486.
Mi avventai su di lui in modo tale che né Mirko né Marco potessero cacciarmi dalla mia postazione. Tiro fuori il caddy e, cosa vedo, Willy Beamish (non ditemi che non l'avevate capito!), un vecchio gioco della Dynamix (part of Sierra Family). Dopo essermi appropriato della tastiera carico il gioco che, per chi non lo sapesse, parla della sventurata vita di WB (che non è un'abbreviazione di Worbench!), uno scolaro che, come unico sogno, aspira a diventare un campione dei videogiochi; per fare questo il nostro eroe deve però essere in grado di presentare ai suoi genitori una pagella degna di tale nome, ma la cosa non sarà facile. Infatti Willy ha contro di sé la professoressa (una vecchia prugna secca) e il preside (cui casualmente la rana di Willy ha rubato il parrucchino).
Il gioco comincia proprio l'ultimo giorno di scuola e, naturalmente, la pagella non è delle migliori, Willy deve quindi cercare un modo per rabbonire i suoi genitori che lo hanno già minacciato di spedirlo in un collegio militare; bella prospettiva no?
Durante tutto il gioco avrete comunque a che fare anche con due sorelle non proprio simpaticissime, un paio di bulli delle classi superiori (senza comunque tralasciare i capoufficio di vostro padre) e con degli operai poco gentili e tanto maneschi. Willy è un ragazzino buono, involontariamente dispettoso, ma molto vendicativo; per questo si trova sempre nei guai e il vostro compito, lo ribadisco, è aiutare il poverino a partecipare al campionato di videogiochi organizzato dalla produttrice di console più famosa del mondo: la Nint... ari (ah, ah, vi ho fregato vero?). Il gioco, come ricorderete è un'avventura di buon successo, realizzata discretamente con enigmi a volte un po' troppo difficili e/o a senso unico (in poche parole se sbagliate una risposta all'interno di un dialogo avete finito di giocare, chiaro il concetto?). Molti di voi vorranno sapere che innovazioni comporta la conversione su CD-ROM, avrà più grafica, avrà più sonoro? Ci sono le proiezioni olografiche che permettono di toccare fisicamente gli oggetti? Abbiate pazienza, l'implementazione su CD-ROM si è limitata, come spesso succede, all'aggiunta di qualche schermata (peraltro non bellissima) e ai dialoghi che ora sono interamente digitalizzati (gracchiare di ranocchio compreso). La giocabilità e l'interfaccia sono le medesime, avete a disposizione poche icone (meno di quelle della Sierra) e l'interattività è generalmente bassa; non mi sento ne di consigliarlo nè di stroncarlo definitivamente anche se una cosa è certa: non è stato, non è e non sarà mai un classico, solo un buon prodotto. Adios.





Stefano "BDM" Petrullo

http://www.oldgamesitalia.net/

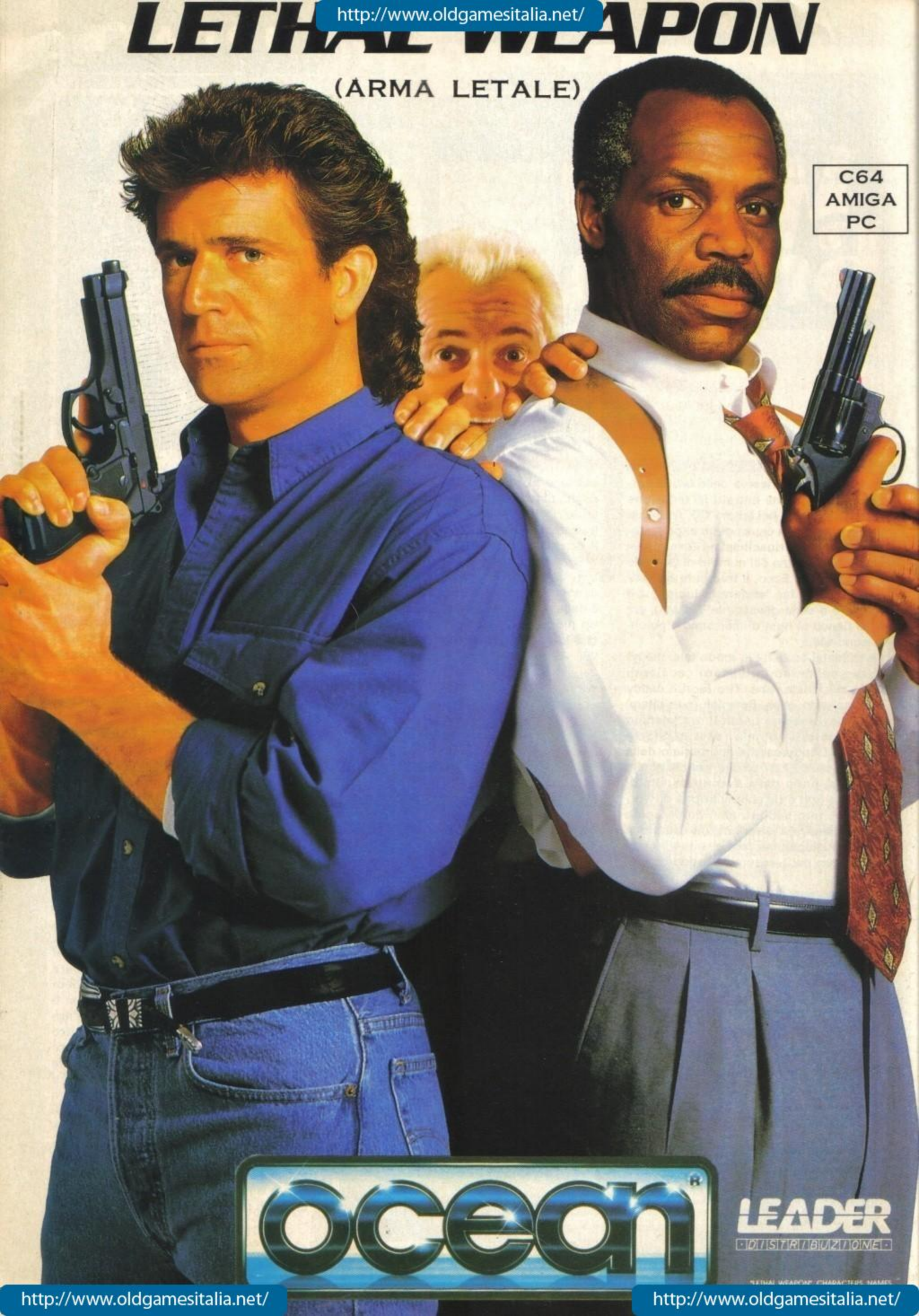
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LETHAL WEAPON

(ARMA LETALE)

C64
AMIGA
PC



ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN per Amiga 1200

ZOOL

Sono quasi commosso, quello che mi appresto a recensire è il primo gioco commerciale per Amiga 1200, la macchina che secondo molti rappresenta la vera grossa novità del settore videoludico.

THE GAMES machine STAR PLAYER

La trama non è cambiata (il gioco d'altronde è sempre lo stesso), il nostro ipermaxisupereroe dell'ennesima dimensione è deciso ad affrontare tutta una serie di immensi livelli nella speranza di riuscire a scappare dal pianeta in cui è intrappolato; e sì, perché il nostro formicone ninja ha avuto la pessima idea di atterrare là dove nessun uomo era mai giunto prima. Non aveva però calcolato che qualcuno voleva la sua fine, il solito cattivone di turno infatti ha deciso di fargli affrontare un livellardo di livelli

e gli ha messo contro un alienardo di alieni (se alieno si può definire una chitarra o una banana); adesso mi domando e dico, per quale ragione ce l'ha tanto con una formica e sopratutto perché, visto l'odio spropositato verso di essa, il cattivo non ha usato il Baygon formiche & scarafaggi formato famiglia o la mega ciabatta interplanetaria (tutti ne hanno una in casa, no?) che schiaccia le formiche alla velocità della luce? Mah, misteri della vita... Ma Zool non è tipo da sottovalutare, infatti si arma di non so bene cosa (arma dal potenziale terrificante) e incomincia la sua opera di distruzione totale, aiutato anche da armi speciali che troverete sparse nei giganteschi stage che compongono il gioco. Queste armi hanno una durata temporizzata e donano alla formica una vasta serie di poteri come lo sdoppiamento, l'invulnerabilità, la smart bomb, etc. Naturalmente come dovreste sapere Zool è un platform game in puro stile Sonic ed è stato programmato quasi esclusivamente per controbattere proprio quest'ultimo, visto e considerato che la Sega alla strenua della Nintendo con Super Mario, non ha la minimissima intenzione di rilasciare la licenza del suo amato porcospino a qualche software house.Questo ha portato alla nascita di decine di platform game che nella maggior parte dei casi cercano sempre di superare il mitico (non per me comunque, il personaggio mi ha stancato da parecchi mesi) Sonic, soprattutto in velocità (cosa che da sempre caratterizza l'eroe della Sega); tra tutti Zool è risultato quello che più di ogni altro è riuscito ad avvicinarsi al maledetto porcospino.

Mirko "TMB" Marangon

Amiga 1200

Zool è grande, probabilmente il miglior platform game mai uscito su Amiga (anche se devo ammettere che Turrican II rimane sempre un gradino più in alto nel mio cuore) sino ad oggi, anche se probabilmente nel giro di qualche mese verrà spazzato via dai vari Superfrog et similia.
Che Zool sia il primo gioco per A1200 lo si vede chiaramente, le aggiunte di rilievo rispetto alla versione "normale" sono il parallasse (realizzabile tranquillamente grazie al dual playfield dell'AGA, che permette 16 colori per parallasse senza l'uso di "trucchetti" vari), un'ottima immagine in modo HAM8 (262.000 colori contemporaneamente su schermo, non so se mi spiego) nello schermo dei titoli e una grafica leggermente più colorata.
Anche il sonoro non è niente male e in particolar modo gli effetti sono stati migliorati e aumentati di numero; i caricamenti a differenza della precedente versione sono moooolto più corti e non fanno altro che aggiungere giocabilità ad un prodotto di per sé già eccezionale. L'unica nota negativa è lo scrolling, che nonostante le potenzialità della macchina, ha le stesse limitazioni presenti in Zool normale, quando infatti vi sono troppi sprite su schermo il gioco tende a rallentare; al solito il modo fast è semplicemente ridicolo, vista la totale ingiocabilità. Insomma Zool non sfrutta al massimo la nuova macchina Commodore (aspettate ProjectX 2, poi mi direte), ma essendo il primo titolo non ci si poteva aspettare di più; se avete quindi appena acquistato un'A1200 e non avete giocato mai a Zool compratelo, se invece l'avete già giocato, compratelo lo stesso perché per adesso c'è solo quello (anche se è probabile che quando leggerete queste righe sarà già uscito qualche altro nuovo titolo).

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

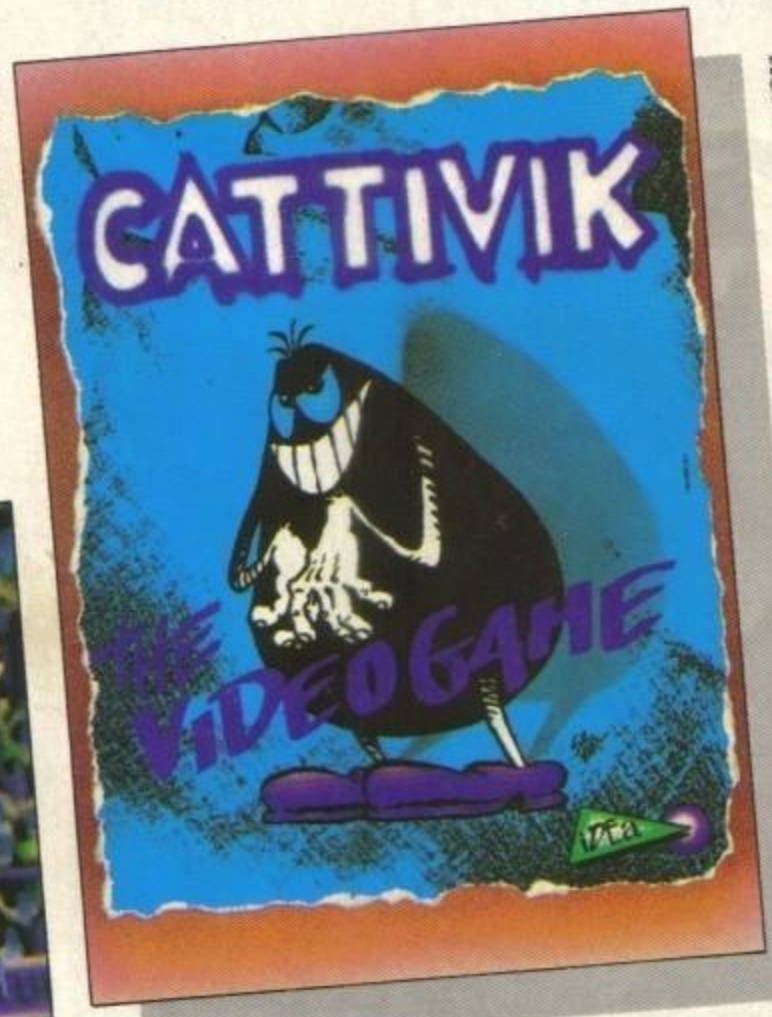
GLOBALE 94%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3 FANTASTICHE IDEE TRA FUMETTO E SPORT

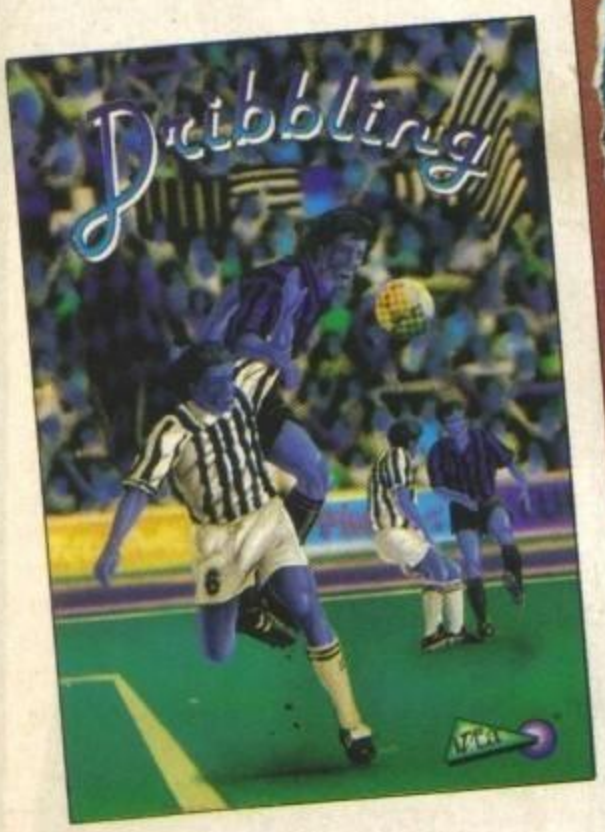


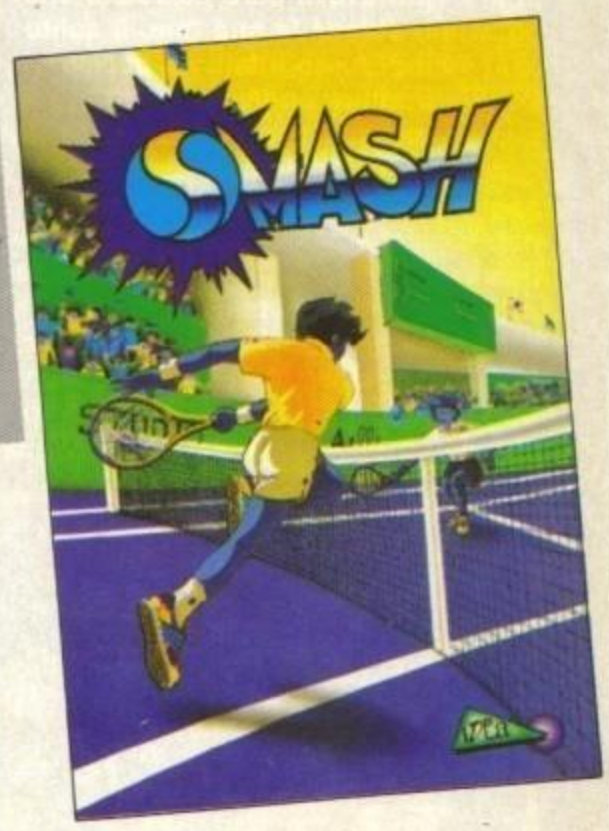
DALLE FAMOSISSIME STRISCE FIRMATE SILVER, AUTORE DI LUPO ALBERTO, IL PERFIDO GENIO DEL MALE BALZA SUGLI SCHERMI DEL TUO COMPUTER! AIUTA CATTIVIK A DERUBARE UNA SERIE DI SIMPATICI MALCAPITATI UTILIZZANDO ARMI E TRABOCCHETTI CHE SOLO LA SUA MENTE MALVAGIA PUÒ CONCEPIRE!

CATTIVIK
AMIGA L. 49.900

© 1992 SILVER / MCK

BUTTATI IN UN'APPASSIONANTE SFIDA PER TESTE DI SERIE! LA SIMULAZIONE TENNISTICA CON L'INNOVATIVA VISIONE LATERALE DEL CAMPO DI GIOCO E GRAFICHE IN STILE CARTONE ANIMATO GIAPPONESE.





CONQUISTA LO SCUDETTO DEL CAMPIONATO DI CALCIO 1992-93 CON LA TUA SQUADRA DEL CUORE! NELLA CONFEZIONE UN OPUSCOLO SULLA STORIA DEL CAMPIONATO ITALIANO DAL 1898 AD OGGI.

DRIBBLING
AMIGA L. 49.900

© 1992 IDEA

SMASH
AMIGA L. 49.900

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PaOlOne's KARAOKE CORNER

La rubrica in assoluto più innovativa ed inaspettata degli ultimi mesi di vita di Zzap!, ha finalmente trovato una migliore collocazione fra le pagine di TGM. L'ennesima prova che la vostra rivista preferita è sempre più attenta alle nuove forme di divertimento.

BREVE INTRODUZIONE

"Karaoke", una parola giapponese che significa, in pratica, "orchestra vuota", e che in Italia ha ottenuto un immediato e quasi plebiscitario successo. Tanto è vero che non mi sembra neanche più il caso di spiegare dettagliatamente di cosa si tratti: se io dico "karaoke", a tutti verrà certamente in mente qualcosa. Dal bar o la discoteca che si frequenta abitualmente al vicino di casa che canta tutto il giorno, oppure più semplicemente si può pensare anche alla trasmissione di Fiorello. In ogni caso, la gente si diverte sempre di più a cantare sulle basi preregistrate del karaoke, incurante della magra figura che potrebbe fare ad ogni stecca, ma anche conscia dell'ammirazione che può meritarsi cantando bene una canzone. Zzap!, attualmente, è stata l'unica rivista in Italia ad occuparsi seriamente del karaoke, non limitandosi cioè ad un trafiletto su di esso, ma analizzando approfonditamente alcuni dei sistemi karaoke a disposizione del pubblico. Già, perché la maggior parte della gente è convinta che ci si possa divertire in questo modo solo col sistema Pioneer, già abbondantemente pubblicizzato dalla trasmissione e dall'adeguata campagna stampa che la ditta ha proposto nel nostro paese. Solo che poi guarda il prezzo dello stesso sistema, e subito si accorge che non è possibile montarselo in casa, o inizia a chiedersi se l'installazione del medesimo nella propria birreria sia o meno un investimento azzeccato. La maggior parte della gente, insomma, ignora che il karaoke è fattibile in mille modi diversi, decisamente meno dispendiosi e talvolta più vantaggiosi anche sul piano dell'intrattenimento. Non è comunque intenzione di The Games Machine ripetere quanto già affrontato da Zzap!, ma proseguire e talvolta aggiornare quanto si era già detto. In questo numero, ad esempio, voglio spiegare come costruirsi un sistema casalingo più che accettabile, prestando sempre particolare attenzione ai prezzi da pagare, siano essi in termini economici o di comfort.

COSA E' NECESSARIO AVERE IN CASA

La ricetta è alquanto banale: un amplificatore serio, una piastra cassette o un lettore di CD, due belle casse da almeno 90W di potenza, due microfoni ed un mixer. Vediamo ora come devono essere collegati fra di loro e quali caratteristiche debbono avere per soddisfare qualsiasi utente.

L'AMPLIFICATORE

Non è richiesto un modello gigante, basta che sia un "pezzo unico" (cioè sconnesso fisicamente da registratori e CD vari) e che abbia un'uscita abbastanza potente da non distorcere tutto a volumi abbastanza alti. Gli amplificatori variano molto quanto a prezzo. Se ne avete già uno in casa, utilizzate pure quello, altrimenti se non siete dei patiti di Hi-Fi compratevene uno di qualsiasi marca e dal prezzo accettabile (300-800 mila lire): per il karaoke le entrate digitali e le fibbre ottiche con effetti speciali, sono del tutto inutili.

LA PIASTRA CASSETTE

Meglio se doppia, cercatene una con la ricerca automatica dell'inizio del brano, altrimenti individuare l'inizio di ogni base può essere straziante. L'utilizzo delle cassette come fonte per le basi presenta un aspetto negativo (se intendete usare il sistema in una birreria): deve sempre esserci qualcuno a gestire il karaoke, così da evitare i tempi morti. Potete anche metterne due: una per leggere le basi, l'altra per registrare quanto avete cantato. Se intendete usare la piastra come sola lettura, va bene anche un walkman. Certe ditte vendono delle basi su Compact Disc. Sono molto più pratiche e resistenti, con in più la caratteristica di avere un suono decisamente più pulito. In tal caso, ciò che vi occorrerà come fonte sarà un lettore di CD. (Prezzo di una piastra singola di media qualità 250.000, doppia lit 450.000).

IL MIXER

Eccoci al pezzo forte: è praticamente indispensabile per poter calibrare bene i livelli di entrata nell'amplificatore del segnale delle basi e dei microfoni. Un Mixer ideale per il karaoke deve disporre di almeno due entrate MIC, e di almeno due entrate LINE ed una PHONO. Il prezzo di un mixer con tali caratteristiche si aggira sulle 250-400.000 lire.

MICROFONI

E' indispensabile che siano di buona qualità, ma non è necessario che siano stereofonici. Alcuni sono provvisti di modulatore di voce per ottenere gli effetti speciali più disparati: distorsione, marziano, zig zag, sirena... Un pallido esempio è il Sony ECM V3000, spacciato come giocattolo ma in effetti un buon mezzo per divertirsi. E' ottimo per fare gli effetti speciali ma distorce abbastanza la voce quando è usato normalmente. In ogni caso, se siete degli appassionati non può mancarvi. Il prezzo di un microfono normale parte dalle 25.000 lire in su, ma è decisamente meglio affidarsi a microfoni di fascia qualitativa media (circa 50.000 lire, insomma).

LE BASI

Sono disponibili a bizzeffe su cassetta e CD, noi in passato vi abbiamo parlato di "Canto Anch'io" della Fabbri, delle basi della Quality Records e dell'Alta Marea come candidate più facilmente reperibili e qualitativamente soddisfacenti. Tenete presente che una buona fornitura di basi costa come minimo 500.000 lire, e che ogni tanto vanno aggiornate. C'è poi da fare un discorso legale se intendete organizzare il karaoke in un esercizio pubblico (bar, birrerie, ecc): in tal caso non basta una licenza "da barista" di pubblico esercizio, ma è necessario pagare alla SIAE i diritti d'autore per ogni serata che intendete portare avanti e richiedere la licenza di pubblico spettacolo. Ovviamente, se non siete voi il padrone del locale, a dover occuparsi di tutte le beghe legali ci dovrà pensare quest'ultimo. Nulla di tutto ciò, invece, se vi limiterete a cantare a casa vostra: al massimo il vostro vicino potrebbe denunciarvi per schiamazzi e disturbo della pubblica quiete...

GLOBALMENTE PARLANDO

... Fatti i dovuti calcoli, il costo di un sistema karaoke così spiccatamente casalingo si aggira intorno ai due milioni, una cifra che a prima vista può sembrare esosa, ma che all'utente più smaliziato risulterà invece decisamente abbordabile. Tenete però presente che il prezzo delle basi varia sensibilmente a seconda del supporto su cui sono registrate, e che l'utilizzo delle cassette, sopratutto in un locale pubblico, può essere a volte snervante. Sul nr 73 di Zzap!, vi avevo parlato del CDTV Commodore promettendo di ritornarvi in futuro (rinnovo la promessa, anzi, azzardo pure l'ipotesi di un articolo già sul prossimo numero) e del Kit offerto dalla ditta "CantaGioco", che per poco meno di tre milioni offre un sistema di Compact Disc davvero azzeccato con tanto di periodici aggiornamenti, sul quale non è escluso che torneremo date le novità di cui la ditta ci tiene costantemente informati.

Stonatissimo, il vostro Paolone.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

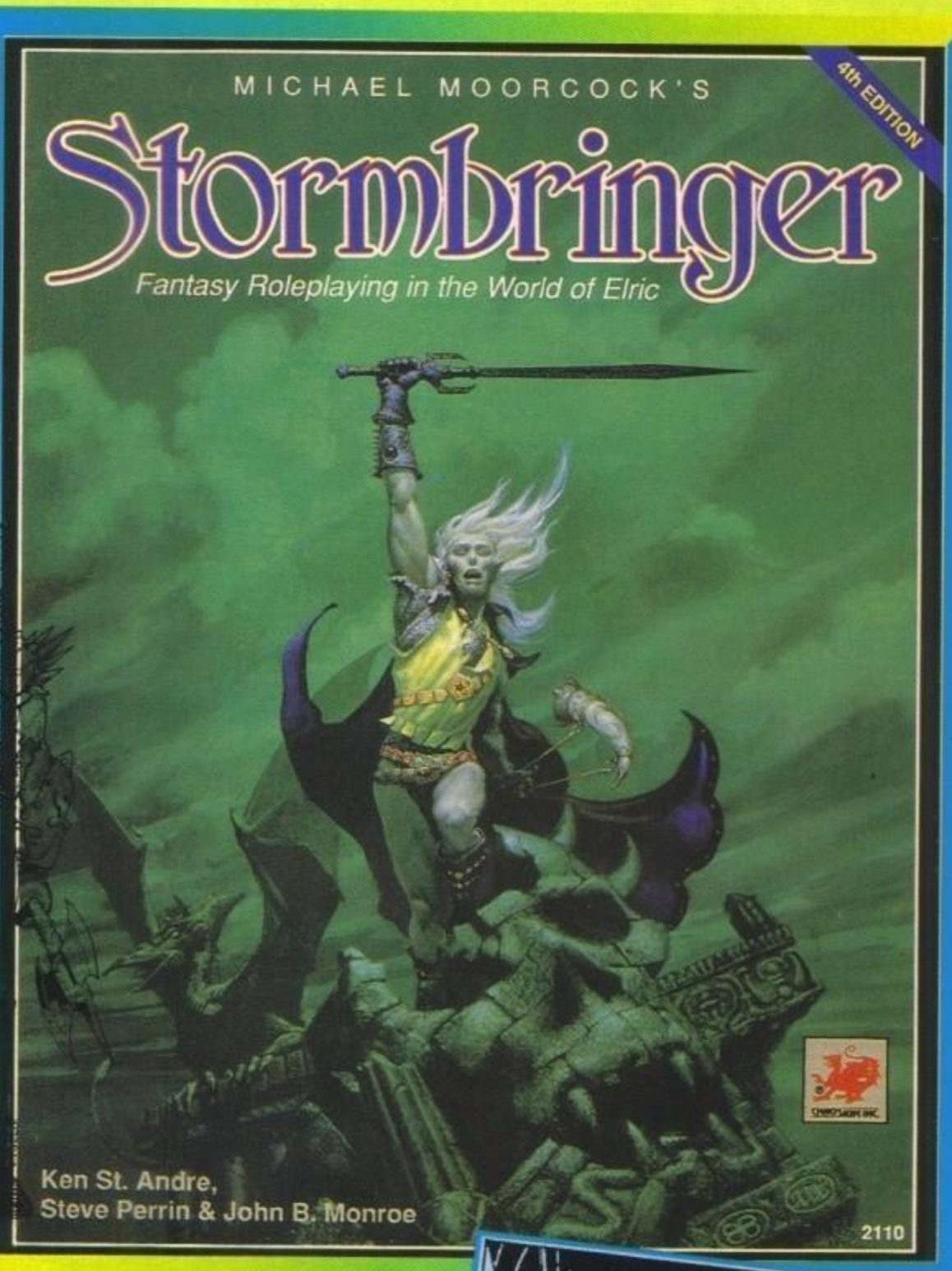
http://www.oldgamesitalia.net/

STORME

INTRODUZIONE

Febbraio, mese di freddo intenso e scarsa voglia di studiare. Niente di meglio che un bel gioco da tavolo per trascorrere il tempo attendendo la primavera!

E mentre noi aspettiamo il caldo tepore di Marzo, araldo di un'imminente estate, si è concluso a Milano il 31° Salone del Giocattolo, il più importante avvenimento ludico di tutta Italia. Purtroppo non ci è possibile parlarvene direttamente su questo numero, ma troverete un ampio servizio il prossimo mese. Nel frattempo gustatevi Stormbringer, il nuovo Gioco di Ruolo fantasy ispirato ai racconti di Michael Moorcock, e Tangentopoli, il boardgame più corrotto del momento. A presto.



Tratto dalla saga melnibonéana di Michael Moorcock, Stormbringer è il nuovo Gioco di Ruolo targato Stratelibri. Ambientato nei Regni Giovani, un articolato mondo dove regnano magia e duelli - come ben sanno tutti coloro che hanno letto la saga di Elric di Melniboné - Stormbringer offre la possibilità di giocare all'interno di una delle più famose ambientazioni fantasy mai create, prendendo parte all'eterna lotta tra la Legge e il Caos.

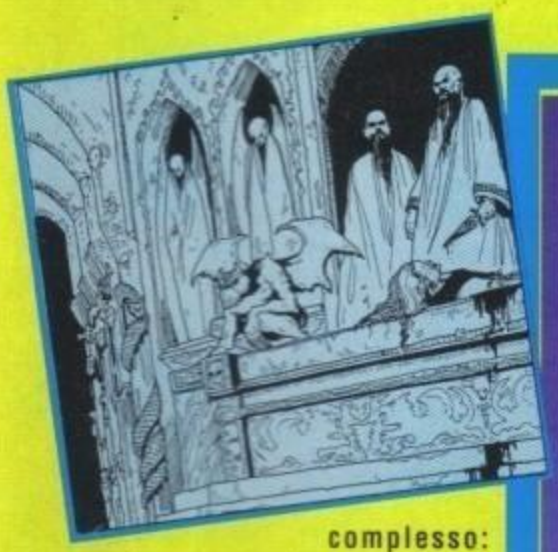
Il sistema di gioco, che unisce in maniera ottimale giocabilità e precisione, è molto simile a quello del più famoso Richiamo di Cthulhu, con il quale è quasi totalmente compatibile. A differenza della versione americana, dove le regole principali erano contenute in un solo volume assieme a creature, personaggi e anche alcune avventure, l'edizione italiana è stata suddivisa in più parti. Il primo libro della serie contiene tutte le regole necessarie per poter giocare, dalla creazione dei personaggi all'utilizzo della magia, mentre nel secondo si trovano animali, mostri, figure principali della saga e tesori. La versione italiana comprende anche un utilissimo schermo per il Master - cosa che manca nell'edizione americana - su cui sono riportate tutte le tabelle necessarie per masterizzare una partita senza bisogno di consultare continuamente le regole, insieme al quale viene fornita una prima emozionante avventura, La Torre di Yrkath Florn, ideale per introdurre Master e giocatori nel magico mondo di Melniboné.

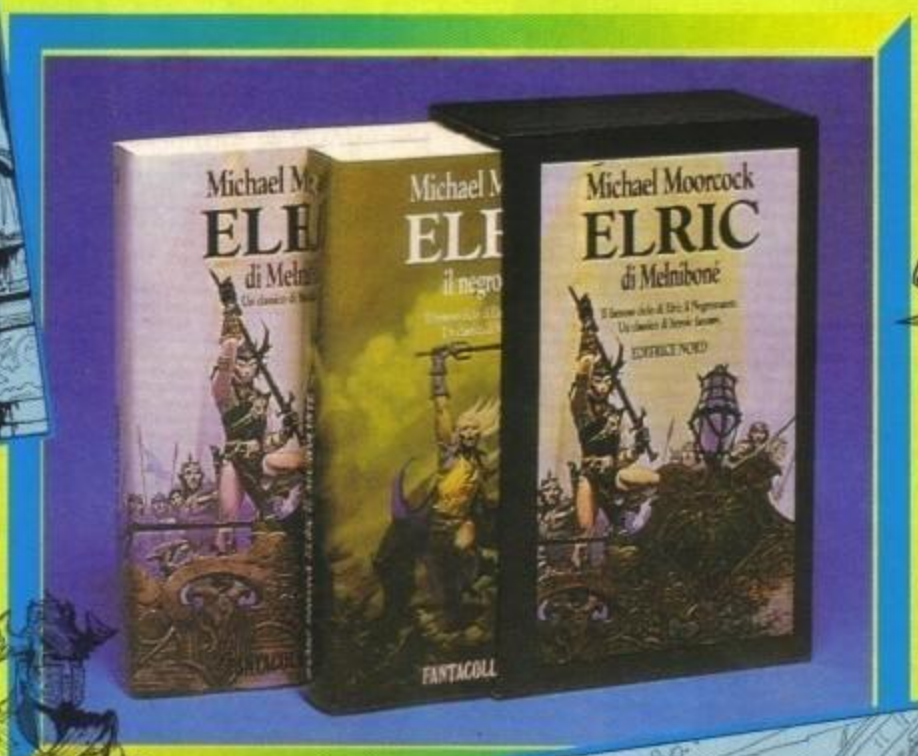
Come abbiamo già detto, il sistema di gioco riesce a essere sufficentemente preciso e realistico pur non essendo particolarmente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRINGER





complesso: ogni personaggio possiede sei caratteristiche principali (Forza, Costituzione, Taglia, Intelligenza, Mana, Destrezza e Carisma), il cui valore viene determinato tramite il lancio di tre dadi a sei facce. A queste vanno poi aggiunte numerose abilità secondarie, come Arrampicarsi e Nascondersi, i cui punteggi dipendono dalla razza e dalla professione scelte. Quest'ultima può essere selezionata da una vasta lista, che unisce ai classici guerrieri, ladri e chierici anche classi molto più comuni, come i marinai e i contadini. Una volta che si sono appresi i meccanismi fondamentali, bastano comunque pochi minuti per dar vita a un nuovo personaggio. La semplicità regna sovrana anche per quanto concerne l'utilizzo delle abilità secondarie: in questi casi, i giocatori devono limitarsi a tirare un dado percentuale (due dadi a dieci facce, di cui uno svolge la funzione delle decine e l'altro quella delle unità): se il risultato è inferiore o uguale al proprio punteggio nell'abilità utilizzata, allora l'azione ha avuto successo, in caso contrario è fallita. Ovviamente sarà compito del Master decidere se un'impresa è più facile o difficile della media, e assegnare di conseguenza penalità o bonus ai tiri. Un analogo procedimento viene utilizzato anche per determinare l'esito di un combattimento, con l'unica differenza che in questo caso vanno considerati molti fattori, come l'abilità dell'avversario nel parare i colpi e il tipo di armatura indossata. Una nota positiva va all'utilizzo dei Colpi Critici, ovvero di attacchi incredibilmente potenti (o fortunati) che possono eliminare un avversario in un solo round, cosa che purtroppo non sempre accade nei Giochi di Ruolo.Particolare attenzione va rivolta anche alla magia: a differenza della grande maggioranza dei Giochi di Ruolo, in Stormbringer non esistono terribili incantesimi di attacco come le Palle di Fuoco o i Fulmini Magici, che riducono i maghi alla stregua di postazioni semoventi di artiglieria pesante, bensì solo formule di evocazione demoniaca, tra l'altro estremamente pericolose (non sempre i demoni sono ben disposti nei confronti di chi li chiama; provate voi a essere teletrasportati in un'altra dimensione mentre state facendo la doccia, per sentirvi chiamare "creatura orrenda e deforme" da un idiota coperto da strani simboli, e poi ne riparliamo...). Questo significa che gli Stregoni possono si arrivare ad avere un incredibile potere, ma hanno sempre bisogno di tempo per riuscire a usarlo. Chiudono il primo libro una serie di dettagliate informazioni sui diversi popoli che abitano i Regni Giovani, sia a livello geografico che sociale (utilissime soprattutto per coloro che non hanno letto i libri di Moorcock) e alcune pagine che spiegano ai meno esperti come creare e masterizzare una partita a Stormbringer.

Il secondo volume è invece dedicato, come abbiamo già detto, a tutto ciò che è complementare al vero e proprio gioco, ma non per questo meno importante. Al suo interno si trovano dettagliate descrizioni di tutte le creature dei Regni Giovani, dai normali animali ai più terribili demoni, le statistiche dei personaggi principali, compresi Elric e il suo crudele cugino, e alcuni fantastici tesori, di incredibile rarità e valore. Ovviamente un Master dotato di fantasia e buona volontà può benissimo preparare da solo tutti questi dati, ma vi assicuro che non è un lavoro facile, né tantomeno veloce!

La maggiore innovazione rispetto alla versione americana riguarda comunque la grafica: ai disegni originali ne sono stati affiancati molti di nuovi (alcuni dei quali li potete ammirare qui a fianco), e anche l'impaginazione è stata cambiata affinché risultasse più chiara possibile. Le regole sono invece identiche, fatta eccezione per alcune imprecisioni che sono state prontamente corrette (ad esempio una torcia, nella versione originale, poteva uccidere chiunque nel giro di due turni di gioco, mentre ora esiste la possibilità di estinguere le fiamme in tempo).

In definitiva, si tratta di un ottimo prodotto, adatto sia ai giocatori più esperti che ai principianti. Allora, cosa aspettate a tuffarvi nel fantastico regno di Melniboné?

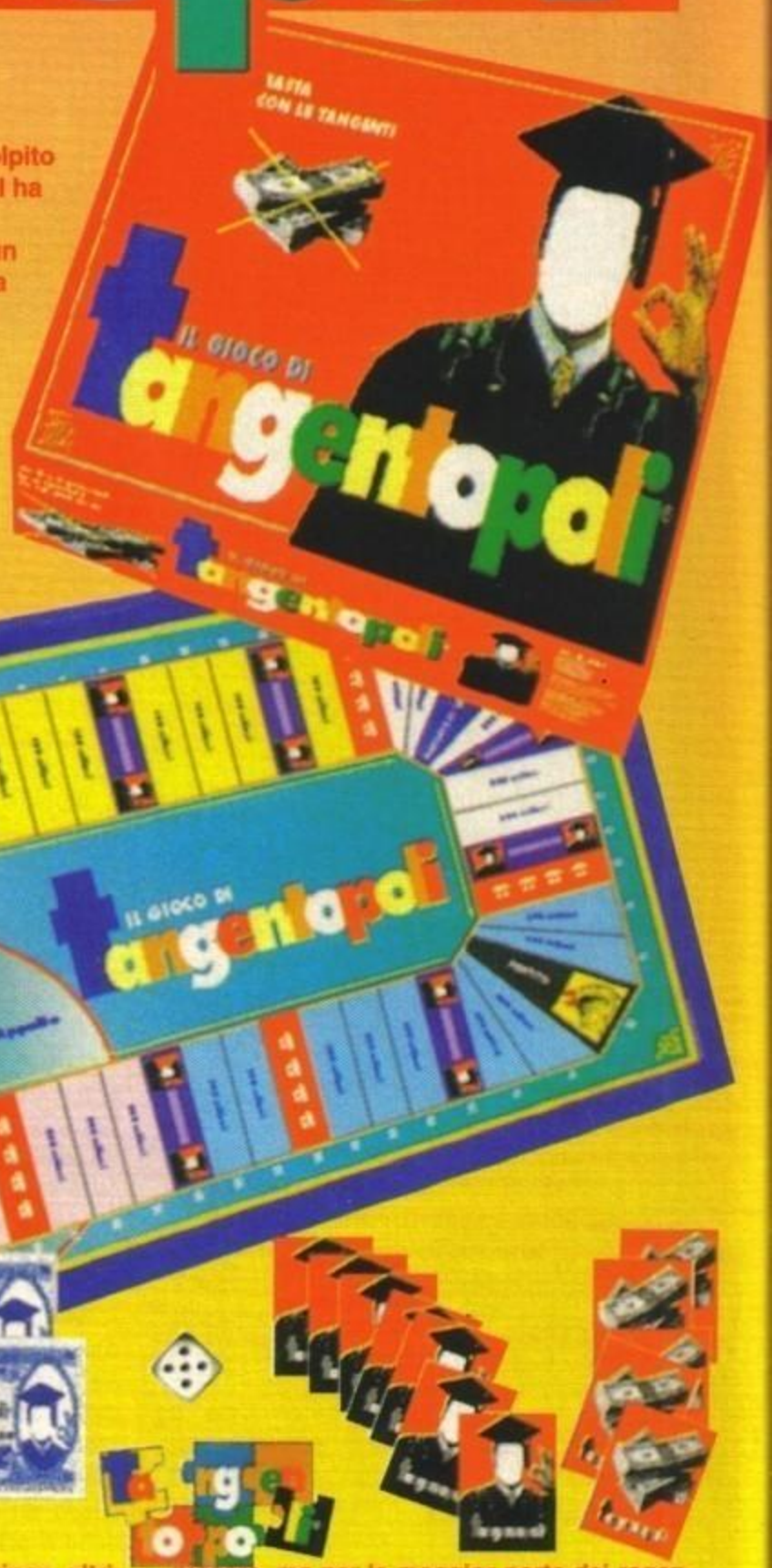
Andrea Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL GIOCO DI tangentopoli®



Sfruttando il grande fenomeno delle tangenti e degli appalti comprati (che ha colpito in maniera tanto brusca e massiccia buona parte del nostro paese) la ditta G.E.MI ha pensato bene di creare Tangentopoli, la sfida del Grande Appalto.
Tangentopoli viene giocato su di un tabellone, al di sopra del quale si trova un percorso a caselle (47 per l'esattezza!), che termina con l'Inchiesta Finale, ultima prova per potersi aggiudicare il tanto agognato appalto. Ogni giocatore - o squadra - sceglie un segnalino e lo posiziona sullo spazio iniziale. Tutti i partecipanti dispongono di una certa somma di denaro, che si rivelerà utilissima per poter corrompere i vari funzionari. Il primo concorrente, determinato casualmente o scelto in base all'età, tira un dado a sei facce e sposta il proprio segnalino del numero di spazi corrispondenti al risultato. Effettuando il movimento è possibile arrivare su cinque differenti tipi di caselle: le più comuni in assoluto sono quelle dell'Istruttoria, dove bisogna rispondere a una domanda scegliendo tra le tre possibili soluzioni che vengono fornite. In caso di fallimento è teoricamente necessario tornare alla casella precedentemente occupata, ma se proprio non volete indietreggiare potete sempre corrompere il funzionario. Il prezzo per questo piccolo aiuto dipende dalla distanza a cui ci si trova dall'Inchiesta Finale: più è vicina, più è cara la tangente. Identica procedura anche per le caselle Interrogatorio, con l'unica differenza che qui si tratta di giudici, e non è possibile corromperli. Per le Intercettazioni Telefoniche è invece necessario rispondere a un numero di domande che dipende dalla quantità di soldi ancora disponibili; praticamente, più si è speso in tangenti, più saranno le domande. Molto meno complesso è invece il Mandato di Cattura: fermi un giro. Chiude la rassegna Pentito, dove dovrete rispondere a una sola domanda, e in caso di successo riavrete indietro tutti i soldi spesi dall'inizio del gioco. Tra le altre cose, è anche possibile offrirsi per rispondere a una o più domande degli avversari, ovviamente dietro lauto compenso (la somma esatta va stabilita dalle due parti). Se però le risposte non dovessero essere corrette, il giocatore verrà accusato di Millantato Credito e si troverà a indietreggiare di tre passi, perdendo ovviamente i soldi appena intascati. Una volta completato tutto il percorso, si arriva finalmente alla grande Inchiesta Finale, dedita a giudicare la vostra idoneità all'appalto. Anche qui, come per le Intercettazioni Telefoniche, il numero delle domande a cui il giocatore dovrà rispondere dipende dai soldi che gli sono rimasti. Se le soluzioni fornite dovessero risultare esatte, il concorrente avrà vinto il gioco, altrimenti dovrà indietreggiare di una casella per ogni risposta sbagliata e riprovare più avanti.
L'idea di Tangentopoli è veramente simpatica oltre che particolare, e una nota di merito va sicuramente rivolta alla cura con cui è stato realizzato il prodotto, ma fin dalle prime partite ci si accorge di avere a che fare con uno dei soliti giochi a indovinelli. Questo non sarebbe neanche tanto terribile, se non fosse per il genere di argomenti trattati: politica, vicissitudini legali e crimini di vario genere. Ovviamente a qualcuno domande simili possono anche piacere, ma per la maggior parte dei ragazzi e anche per molti adulti sono veramente arabo. Consigliato solo a chi ha una buona cultura in materia di cronaca, o a chi se la vuole fare.

Andrea Fattori

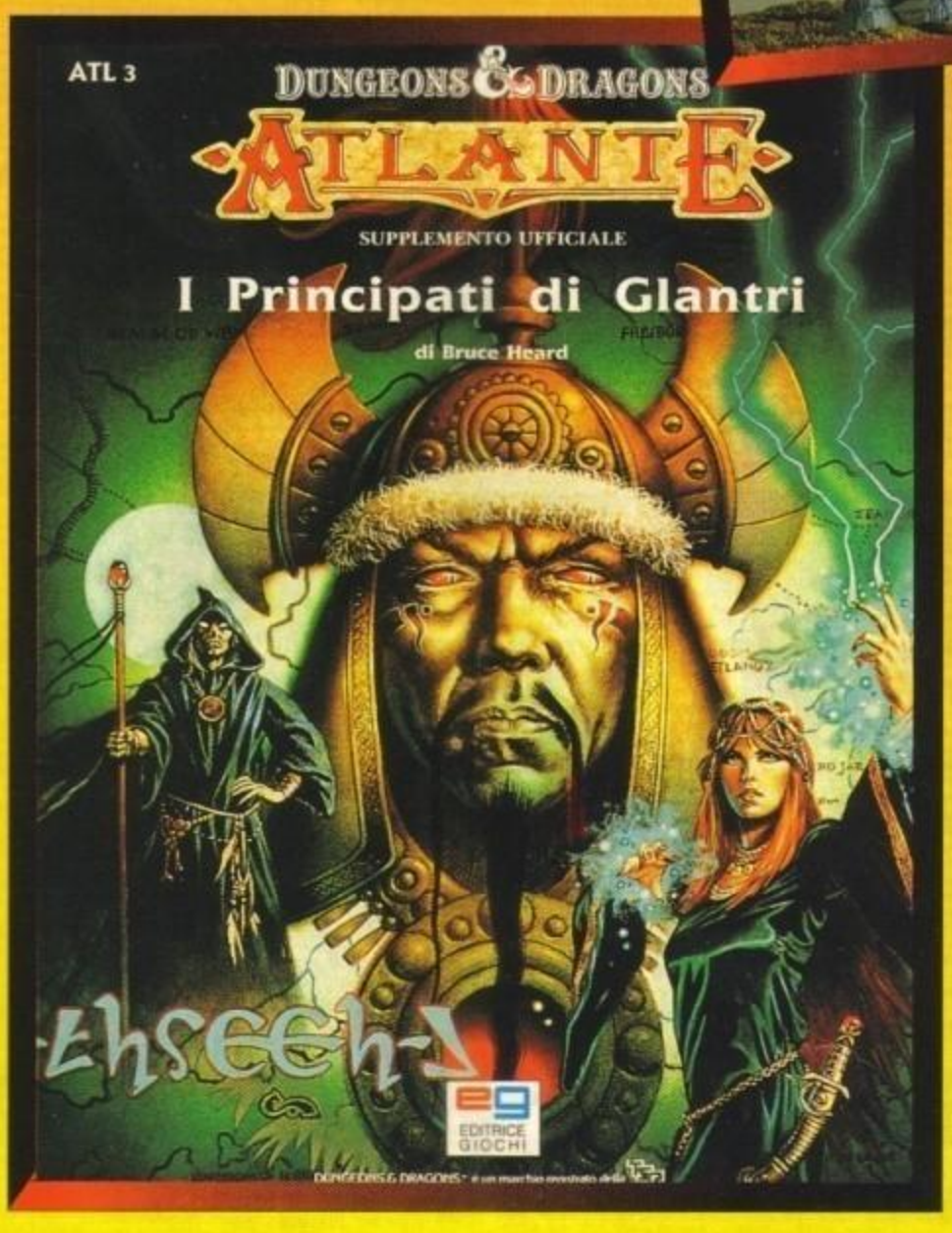
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITA' VARIE ED EVENTUALI

Quando si parla di Giochi di Ruolo e affini, non si possono dimenticare le numerosissime e indispensabili espansioni. Assolutamente necessarie, a meno che non vi vogliate creare da soli tutta l'ambientazione di gioco e le varie avventure, offrono una grande quantità di materiale grazie al quale potrete ampliare e rendere più realistiche le vostre partite. Il primo titolo di questo mese è Glantri, dell'Editrice Giochi, modulo geografico per Dungeons & Dragons. Per essere precisi è uscito in commercio più di due mesi fa, ma abbiamo deciso di parlarne lo stesso vista la sua importanza. Glantri descrive in maniera accurata e precisa una particolare nazione dell'incredibile mondo in cui si svolgono le avventure di Dungeons & Dragons, una nazione totalmente dominata da maghi e sortilegi. L'espansione contiene, oltre a nozioni storiche e geografiche della regione, dettagliate informazioni sulla struttura della società di Glantri, nuove scuole di magia e alcune avventure complete. Peccato solo che la qualità della traduzione non sia al livello di quella del modulo precedente, Gli Emirati di Ylaruam. Molto più consistente è invece la produzione della Stratelibri, che si è ormai affermata come la più fertile ditta del settore; apre la carrellata Cinque Minuti a Mezzanotte, modulo per il Richiamo di Cthulhu (ormai giunto alla sua prima ristampa) contenente quattro avventure, tutte incentrate sui principali esseri creati dal cinema horror. Si tratta di scenari estremamente veloci da giocare, ideali per chi vuole completare le proprie partite nell'arco di una sola serata. Nuove avventure anche per gli amanti di Cyberpunk: il modulo è intitolato Giù nello Sprawl e contiene quattro scenari estremamente avvincenti e pericolosi. Per il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli, arrivano invece Brea, modulo geografico che descrive la "tranquilla" regione in cui ha inizio la campagna di Frodo e amici, e la stupenda mappa della Terra di Mezzo, attesa ormai da tempo. Offerta speciale invece per il Gioco di Avventura del Signore degli Anelli (versione semplificata del precedente, dedicata a coloro che non hanno mai provato prima un Gioco di Ruolo): le regole, un modulo di avventura e la mappa della Terra di Mezzo in un'unica scatola, a un prezzo convenientissimo. Infine, è ormai ufficiale la notizia che al 19° Italcon di San Marino (29 Aprile-2 Maggio), verranno presentati il Gioco di Ruolo di Guerre Stellari e la prima espansione, Heir to the Empire (il titolo italiano è ancora da decidere), contemporaneamente all'uscita in italiano del nuovo romanzo.



Chiudono questa breve rassegna due libri di grande interesse per tutti gli appassionati, entrambi scritti da Luca Giuliano: il primo è In Principio Era il Drago e fornisce una breve ma esaustiva descrizione di tutti i Giochi di Ruolo pubblicati nel mondo fino all'anno scorso, mentre il secondo, più adatto agli amanti delle statistiche, cerca di tracciare un identikit del giocatore medio partendo da alcuni sondaggi eseguiti tra gli appassionati.

Con questo è tutto, ci vediamo il mese prossimo!

Andrea Fattori

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.767270ra
Fax.0332.767244
VOXonFAX 0332.767360

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

Riservato ai rivenditori

SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

VOXonFAX: Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponedera' VOXonFAX che Vi fornira' in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI:
Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori. Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino (aggiornata ogni 2 ore.) - **Immagini dei giochi venduti.**
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.767270 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

Db_Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E' PRONTA LAVORARE CON VOI

-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
-**TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI**

CONTATTATECI.

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

Spaziotre

Piazzale Archinto n.9

tel. 02/69001255 r.a. fax 02/69001277

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

BATTLETOADS

ci riprova

Eccoli qui! Direte voi. E invece no.

Che c'è da dire ancora sui Rospi da Battaglia che non sia già stato detto (e per quanto riguarda le versioni per computer dal sottoscritto in particolare)?

L'uscita come ricorderete era prevista per il dicembre dell'anno scorso, ma fino ad adesso tutto quello è arrivato sono press release e fotografie in quantità, del gioco ancora nessuna traccia. La conversione da console (su cui è uscito, in diversi formati Nintendo ormai da tempo) è stato evidentemente un parto più complesso del previsto.

L'uscita, è stata infatti posticipata, ma non disperate: la programmazione continua e i vari Zitz, Rash e Pimple arriveranno di sicuro sui vostri Amiga e PC, e probabilmente ci arriveranno migliori di prima, visto che la Mindscape ha più tempo per vestirli e prepararli per bene per la festa.

Annunciarvi adesso quella che dovrebbe essere la data definitiva del lancio potrebbe sembrare azzardato, e quindi non lo facciamo, ma attendetevi uno recensione al più tardi sul numero d'Aprile...

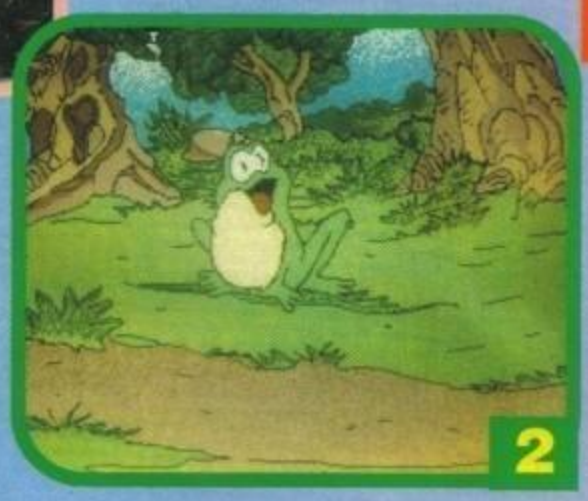
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT

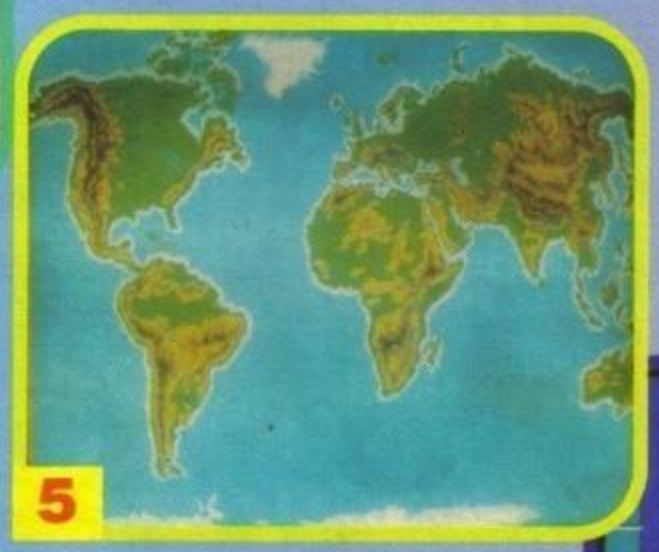
1


2

Questo mese a causa degli impegni che hanno letteralmente sommerso il povero Stefano Petrullo (Max l'ha nominato vicecaporedattore con il compito di portare avanti la rivista durante la sua permanenza negli Stati Uniti) il Talent Scout me lo sono beccato tutto io, non che mi dispiaccia, anzi, ma questo mese riuscire a spremere una decina di migliaia di caratteri dal poco materiale ricevuto non è cosa facile.

Ancora una volta mi tocca puntualizzare un aspetto molto importante che spesso e volentieri voi programmatori in erba trascurate; ebbene questo aspetto (che è praticamente la vera piaga social-culturale della nostra era informatica) ha ormai quasi raggiunto un punto di non ritorno, come dite? Che di pirati & affini ne avete fin sopra i capelli? Guardate che vi sbagliate, perché io mi stavo riferendo a quei maledettissimi cloni di TETRIS! Non se ne può VERAMENTE PIU', se mi capita tra le mani quello che ha detto che Tetris è il miglior gioco per iniziare a programmare giuro che lo nuclearizzo!

4


5

Dopo questo sfogo, passiamo ad analizzare accuratamente i vostri gioiellini...

Ma andiamo con ordine, piuttosto casuale a dire il vero. Mau Mancini ci ha spedito un'ottimo demo contenente la ghignosissima sigla della vecchia edizione di "Mai dire gol" (non quella cantata da Elio e le Storie Tese) con tutte le gaffe più famose ("non dire gatto se non ce l'hai nel sacco" del Trap, "più che un uomo direi appunto... un uomo" di Totò Schillaci e via discorrendo) completamente digitalizzate; a proposito i "sample" non erano quello che si dice "cristallini", prova ad aumentare la frequenza di sampling (direi che 44.1KHz sia l'ideale per le voci umane), sempre che tu abbia un digitalizzatore decente (non quelli cantinari, non so se mi spiego).

Le altre musiche erano di Dr. Awesome, conosciuto dagli amanti dei demo di pubblico dominio (ne vado pazzo) come uno dei più grandi compositori di moduli SoundTracker di tutti i tempi, e chi ha sentito l'introduzione di Fantastic Voyage non può non essere d'accordo.

Carino, infine, il player fatto in Amos, con qualche miglioria (l'aspetto grafico ad esempio) potresti trasformarlo in un originale SoundTracker player.

Ma passiamo ora ad un altro programma ad opera di Gian Marco Paolieri di Alassio, vediamo di che cosa si tratta.... noooooooo! Un'altro clone di Tetris! Aaargh! Malauguratamente (per te, non certo per me!) il malefico non ha voluto sapere di funzionare sull'Amiga 1200 e neache in emulazione Kickstart 1.3, impiantandosi clamorosamente con una splendida (si fa per dire) Guru Meditation, mi spiace tanto, ma anche i numerosi tentativi di caricare Coloris con l'Amos non hanno dato i risultati sperati; si può sapere con quale linguaggio l'hai scritto?

Negli altri due dischi vi erano delle immagini abbastanza particolari e indubbiamente interessanti, erano infatti disegnate in stile molto pittoresco (foto 1). Considerando poi il numero non certo esagerato di colori utilizzati (16 o 32) il risultato m'è sembrato convincente, dovresti a mio parere puntare a questo punto verso il modo HAM che ha una resa grafica decisamente migliore, almeno per questo stile di disegno; se invece vuoi il massimo, punta sul nuovo Amiga 1200 che grazie ha un bizzeffiliardo di colori e il nuovo Dpaint AGA 4.5 dovrebbe soddisfare appieno le tue indubbie estrosità pittoresche.

Nell'ultimo dei tre dischi che ci hai spedito vi era un'animazione carina (foto 2), con tanto di effetti sonori (di la verità che li hai presi da Top Banana), realizzata tramite il Movie Setter, programma considerato da Eric Schwartz (famoso in tutto il mondo per le sue fantastiche animazione che l'hanno portato alla vittoria al Bit.Movie ben più di una volta) come il migliore generatore di animazioni bidimensionali; il lavoro che hai fatto non era affatto malaccio, ma dovresti aumentare i frame di animazione e cambiare gli effetti sonori che non hanno molto a che vedere con il gracidare di una rana.

Avanti un altro, sotto a chi tocca; ecco spuntare dal bustone del Talent Scout i Digital Twins che decidono bene di spedirci una lettera fatta totalmente con il Red Sector Demo Maker (cosa credevate, noi di TGM conosciamo tutto e tutti), devo ammettere che mi ha un po' scocciato usare il kickstart 1.3 per poter caricare il vostro demo, ma in compenso mi è venuto il mal di mare nel tentativo di leggere la vostra missiva, potevate fare lo scrolling orizzontale invece che ondulato, rendeva di meno, ma sicuramente era più leggibile.

Per ciò che riguarda i record fatti con le versioni truccate di Indy 500 e di F1 GP non posso fare altro che stendere un velo pietoso, chi vince usando tali trucchi si deve solo nascondere, non posso immaginare che soddisfazione si prova a fare illegalmente 51 secondi nella qualifica di Phoenix o 1 minuto nella gara di

TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT SCOUT • TGM TALENT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

7

9

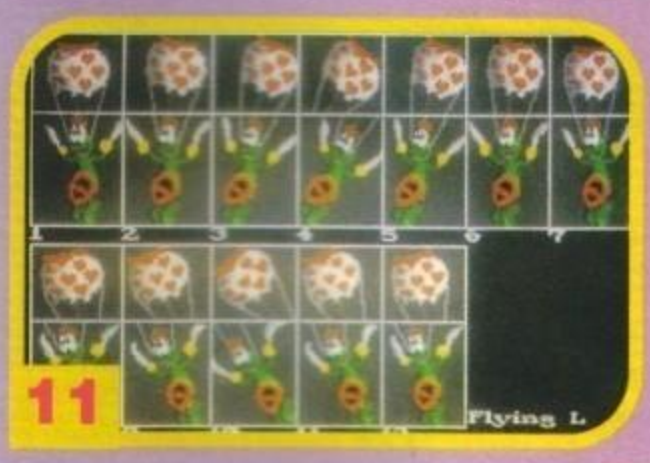
qualità dei programmi da te scritti, ed evitare di farne dieci mediocri invece che uno eccellente.
Naturalmente non potevi proprio risparmiarci dal solito e strabusatissimo clone di indovinate un po' cosa? Bravi! Un altro Tetris (foto 3); giuro, se il mese prossimo ne vedo uno in giro, lo riduco in polvere! Ci siamo capiti?!?
La giovane età dei nostri programmatori ci stupisce sempre più, questo mese addirittura abbiamo un ragazzino di 15 anni che ci ha spedito un più che buono (probabilmente uno dei migliori programmi del mese) incrocio tra Risiko e Batte Isle (foto 4 & 5).
Devo ammettere che il gioco mi ha colpito favorevolmente, la grafica con cui hai disegnato le cartine geografiche denotava una grande cura (non ci giurerei ma mi sembravano in alta risoluzione 640x256), mentre gli effetti sonori sono ancora pochi e non particolarmente azzeccati; la giocabilità non è proprio il massimo della vita, infatti spesso si ha la sensazione di non sapere esattamente cosa fare, non sarebbe quindi una cattiva idea rendere il gioco un po' più intuitivo, ma la strada è sicuramente quella giusta.
Recanatese Luigi ritorna e con lui il suo gioco (foto 6 & 7); che dire, la grafica come hai tu stesso scritto nella lettera è ancora troppo scarna, il sonoro mi è parso notevolmente migliorato, ma la giocabilità non mi convince ancora e la collisione tra sprite e fondale è a dire il vero parecchio incerta. Il personaggio principale mi sembra degno di qualche ritocco, così come gli sprite in generale, insomma il lavoro da fare è ancora parecchio, ma con un po' d'impegno qualcosa di carino riuscirai a realizzarlo.
Tra gli "ultimi arrivi" (foto 8 & 9) non posso non citare il gioco dedicato agli X-Man (una serie di eroi della Marvel che tanto fa impazzire il nostro BDM) chiamato X-Childs (praticamente una versione super deformed); dalle foto che ci ha spedito (parecchi mesi fa, visto che abbiamo recuperato la lettera per miracolo in un recondito meandro redazionale) la Casinista Soft (non fate quelle facce è questo il nome del duo formato da Marco Valleri e Andy da Siena) il gioco non sembravano niente male sarebbe comunque meglio che ci spediste il gioco vero e proprio, o quantomeno un demo.
Per concludere parliamo di Pianesani Alessio detto il graffettomane pazzo; ci ha infatti spedito una busta e una lettera integralmente graffetate nei modi più sadici possibili. Il dischetto era pieno di immagini di sprite utilizzabili in un gioco da lui chiamato Slip's Flower in Mutant Planet (foto 10 & 11); gli sprite erano molto carini ma dovresti disegnarli a 16 colori con il Dpaint invece che in HAM con il vetusto Photon Paint, infatti usare i 4096 colori non è una cosa molto convenzionale, visto e considerato che l'HAM è lento come una lumaca. Se proprio non li vuoi disegnare a 16 colori comprati A1200 che contemporaneamente ne gestisce tranquillamente 256; non male infine gli sprite del gioco in stile Street Fighter II (foto 12).
Con questo e tutto, a risentirci alla prossima volta.

Mirko "TMB" Marangon

8

Interlagos (esattamente come hanno fatto alcuni)
I codici di Push Over li abbiamo pubblicati da una vita (con il sudore della mia fronte), mentre per ciò che riguarda TRIP sono rimasto senza fiato, non ha mai visto un demo chiamato "Guru Meditation Software Failure", complimentoni!
Maurizio Mancini ci ha deliziato con una serie di programmini tra cui un Dpaint niente male che necessità di parecchi ritocchi (diciamo pure che è ancora un po' primitivo) visto che spesso e volentieri si è bloccato o è uscito senza una motivazione particolare; il disco conteneva anche tre giochi, XXXXX che non è un gioco pornografico come qualcuno qui in redazione sosteneva, ma un arcade abbastanza mediocre anch'esso in fase embrionale.
L'altro videogioco era uno shoot'em'up discreto, anch'esso troppo giovane per essere giudicato; se vuoi un parere, faresti meglio a concentrarti più sulla

10



11

IL GRANDE RITORNO DELLA COLONNA INFAME, GLI UNTORI DEL 2000:

Questo mese ne ho beccato solo uno, ma pagherà per tutti!
Il nome del vetusto infestatore è Calbi Davide ed ha avuto il coraggio di mandarci un bel Link Virus nomato Centurions, per gli amici The Smily Cancer... E ricordate Dio perdona, il BootX no!

12

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AUTOROUTE EXPRESS

L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

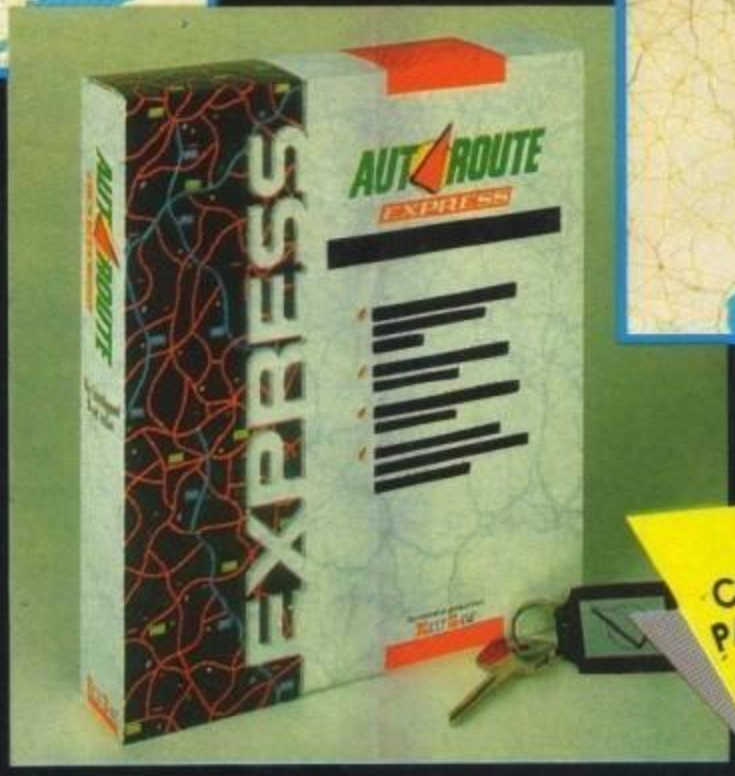
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PIANIFICA I TUOI ITINERARI CON IL COMPUTER IN MODO VELOCE, FACILE E FLESSIBILE.

SCOPRI I PERCORSI PIÙ VELOCI, PIÙ CORTI O QUELLI ALTERNATIVI.

STAMPA DETTAGLIATE INDICAZIONI SUL PERCORSO DA SEGUIRE.

RISPARMIA FINO AL 20% SUL TEMPO DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.



COMPRALO OGGI! PAGHERAI L. 149.000 ANZICHÈ L. 169.000

SISTEMA RICHIESTO:
- PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
- Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3Mb di spazio libero
- Scheda video SuperVGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

STAMPANTI SUPPORTATE:
HP LaserJet, HP PaintJet, PostScript, Epson FX/MX/24 aghi, Canon LBP

MOUSE SUPPORTATI:
Microsoft, Mouse System, Logitech

Map background © John Bartholomew and Son Ltd, Edinburgh, Scotland

COME ORDINARE

Telefona: allo **0332/820439** dopo le h. 16.00

Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente n° di fax: **0332/222689**

Oppure compila e spedisci il tagliando d'ordine a:
FUN CLUB s.r.l.
Via Mazzini, 12
21020 Casciago (VA)

TAGLIANDO D'ORDINE

TG2

Cognome e Nome _____

Via e N° _____ Cap. _____

Città _____ Prov. ____ Tel. _____

☐ **EUROPA**	L. 149.000 (IVA INCLUSA)	☐ GB*	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐ F*	L. 149.000 (IVA INCLUSA)	☐ D*	L. 149.000 (IVA INCLUSA)
☐ U.S.A.*	L. 149.000 (IVA INCLUSA)		

*Versione inglese

Pagherò in contrassegno al postino, + Lit. 5.000 (contributo spese di spedizione.)

FIRMA (di un genitore se minorenne) _____

IN ESCLUSIVA DA:

PC Leader Distribuzione

Next Base

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo: TGM MAIL. Xenia Edizioni - Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

Carissimi lettori, o lettori carissimi (sono anni ormai che lo provo enfaticamente davanti allo specchio, ma ancora non ho capito quale sia il più efficace). Cominciamo quest'appuntamento febbraiolo con un annuncio piuttosto importante che ho da farvi, è ormai una vita che ci conosciamo e quindi sarebbe il caso di puntualizzare un piccolo retroscena che accompagna la mia attività di Postaiolo... Ok, come non detto, fra due mesi festeggerò il secondo anniversario e rimanderò la rivelazione ad allora (se nel frattempo avete qualche supposizione...). Quello che posso nel frattempo dirvi, dal momento che ZZAP! è ormai una parte integrante di TGM, è che quel Ricki che firma quella Posta non sono più io, e da oltre un anno ormai (del resto lo stile è piuttosto differente). Ad occuparsene è stato invece Paolone, che prevedibilmente continuerà a farlo anche nel prossimo futuro.

Con la speranza di non avervi turbato troppo vi invito a leggere questa nuova puntata che ho realizzato in collaborazione con Shin, Mirko e MA, buona lettura...

LETTERA APERTA ALLA COMMODORE ITALIANA

(E alle principali riviste del settore)

La maggior parte di noi, firmatari di questa lettera, possiede calcolatori Commodore Amiga che impiega per le più diverse finalità, personali e lavorative.

Scriviamo perché rammaricati di dover constatare come, nel corso degli ultimi due anni, l'immagine della linea dei calcolatori Amiga abbia subito influenze negative, forse proprio a causa del successo che Amiga ha riportato nel settore del divertimento elettronico.

L'opinione corrente, quella dell'"uomo della strada", è che Amiga non sia altro che una macchina da gioco .

Senza voler in nessun modo negare la dignità e l'importanza commerciale della fascia di mercato "consumer", ci sembra necessario far presente come il settore del divertimento sia solo uno dei tanti nei quali Amiga trova applicazione.

La produttività personale, le applicazioni scientifiche e multimediali, nonché l'imponente affermazione di Amiga nel campo della videografica professionale meritano altrettanta considerazione.

Considerazione che, purtroppo, tarda ad arrivare sia da parte della Commodore sotto forma di servizi, che da parte delle riviste del settore.

La rete di vendite ad assistenza delle macchine Commodore in Italia è ancora inadeguata alle esigenze di una utenza professionale; alcuni rivenditori Commodore omettono dalle proprie pubblicità l'Amiga 3000; altri, al momento dell'acquisto di un prodotto Amiga tentano di dissuadere il cliente indirizzandolo verso macchine appartenenti a standard differenti.

Inoltre il frenetico ribasso dei prezzi praticato da alcuni commercianti si traduce nella maggior parte dei casi in una assistenza post-vendita tanto lacunosa da sfiorare il ridicolo; prodotti presenti nel listino Commodore vengono dichiarati inesistenti (effettivamente all'uscita del A1200 un famoso negozio di Milano negava clamorosamente l'esistenza di tale macchina, ndTMB), la richiesta di software originale porta all'offerta da parte del negoziante di copie pirata malfunzionanti.

Anche i centri di assistenza autorizzati non sono esenti da difetti: le riparazioni avvengono in tempi che sono già fin troppo lunghi per un appassionato paziente e diventano decisamente insostenibili in un contesto professionale dove la durata del "fermo-macchina" si traduce direttamente in una perdita di denaro.

Allo stesso tempo, le riviste del settore non dedicate esclusivamente ad Amiga hanno cancellato o ridotto in misura considerevole lo spazio riservato a questo calcolatore; le parole "hobbistico e amatoriale" hanno iniziato ad apparire con allarmante frequenza danneggiando in via diretta con allarmante credibilità di quanti fanno di Amiga uno strumento di lavoro.

In alcuni casi corsi e recensioni di software ed hardware hanno ceduto il posto a brevi rassegne di news che non possono soddisfare le esigenze di quanti già possiedono l'Amiga né, tantomeno, attrarre l'interesse di un lettore casuale ignaro delle capacità di Amiga.

Lettore che potrebbe trovare appunto in questo calcolatore la risposta ad alcune delle proprie esigenze.

A fronte di quanto detto finora le condizioni di Amiga potrebbero sembrare critiche (va detto che questa lettera è stata spedita il 13/10/92 quando si sapeva ben poco dell' A4000 e ancora meno dell'A1200. NdR).

Eppure il rapporto prestazioni/prezzo rimane uno dei più vantaggiosi oggi sul mercato, particolarmente se si riprendono in esame i costi contenuti del software Amiga.

Software che, specialmente in campo grafico, ha raggiunto standard elevatissimi di professionalità ed è in grado di competere pienamente con quello disponibile per altre famiglie di calcolatori, offrendo spesso capacità limitate in precedenza al mercato delle workstation dedicate.

Le prime notizie relative alla recente presentazione dell'Amiga 4000 negli Stati Uniti durante la manifestazione "World of Commodore" tenutasi a Pasadena tra l'11 e il 13 settembre, hanno suscitato molto entusiasmo e tranquillizzato quanti tra noi temevano che l'Amiga potesse in qualche modo essere superato tecnologicamente.

Nel corso della stessa manifestazione, la Commodore-Amiga Inc., nella persona di Louis Eggebrecht -vicepresidente engineering- ha reso noti i progetti a breve e a lungo termine per il futuro della linea Amiga.

Progetti che confermano una crescente attenzione verso il mercato professionale, e una forte volontà di mantenere l'Amiga all'avanguardia sia nell'hardware che nel software.

Le che giungono a noi dall'estero mostrano Amiga sempre più integrato nell'informatica degli anni novanta: università, enti pubblici, grandi network televisivi (vedi Fininvest, ndR), e le maggiori compagnie di produzione cinematografica scelgono Amiga (vi dice niente il nome LucasFilm? NdR).

Ma queste informazioni non raggiungono il grande pubblico qui in Italia, permettendo così che la falsa immagine di "giocattolo" o di prodotto in via di estinzione continui ad essere proposta.

Alla Commodore Italiana chiediamo quindi, per quanto di sua competenza:

- che operi un sostanziale miglioramento delle reti distributive e di assistenza tecnica, esigendo una maggiore professionalità da parte degli operatori del settore;
- che agisca introducendo tempestivamente sul mercato italiano i propri prodotti avanzati;
- che renda possibile una altrettanto tempestiva distribuzione degli aggiornamenti del sistema operativo, al fine di scoraggiare il fenomeno pirateria del software (e aggiungerei hardware, visto che da anni molti negozi vendono il 2.0 su Eprom tutt'altro che definitivo. NdR);
- che intervenga per sostenere l'affermazione professionale di Amiga in Italia come è già avvenuto all'estero, anche introducendo formule opzionali di garanzia avanzata simili al Gold Service statunitense;
- che non limiti le campagne pubblicitarie ai prodotti di più largà diffusione, affrontando aggressivamente anche la promozione delle macchine che si collocano nel segmento professionale;
- che solleciti una maggiore attenzione nei confronti di Amiga da parte delle riviste operanti nel settore informatico come pure in altri settori vicini alla natura e alla filosofia di Amiga quali video e la cinematografia;
- che incentivi la realizzazione di versioni "localizzate" in italiano dei principali software Amiga;
- di valutare se lo spazio da loro attualmente dedicato ad Amiga sia proporzionato alla quantità di macchine presenti in Italia;
- di verificare se la qualità degli articoli riguardanti Amiga sia allineata a quella di cui possono fruire i possessori di altri calcolatori;
- di distribuire il materiale relativo alle diverse famiglie di calcolatori secondo un metodo non restrittivo, superando la consueta ripartizione tra

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

2G&P (MI) 6433960

SUPEROFFERTE PC

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256c.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	990.000	1.350.000	1.950.000	2.260.000	3.050.000	4.725.000

STAMPANTI : Nec, Star, Commodore, Epson a partite da £ 300.000
SCHEDE AUDIO : Soundblaster 2.0 Pro + Midikit, Audioblaster, Sound Master 2.0, Ad Lib, Roland, interfacce Midi MPU-401 compatibili.
DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO, SCANNER b/n - colore, SCHEDE GRAFICHE s-Vga
Vasta gamma di Joystick per Pc da £ 35.000 a £ 69.000

SUPEROFFERTE AMIGA

Amiga 500 £ 570.000 - Amiga 1200 £ 780.000
Amiga 600 £ 550.000 - Amiga 600 HD 40 MB £ 840.000
In omaggio 50 giochi + joystick per tutte le configurazioni

ACCESSORI: Drive esterno £ 139.000. - Espansione 1/2 Mega per A500 £ 59.000 Espansione 1 Mega per A600 £ 129.000 - Kickstart 1.3/2.0 £ 89.000 Espansione 2 Mega per A500 £ 240.000 - Espansione 1,5 Mega per A500 £ 190.000 - Digitalizzatori Audio-Video - Hard Disk Vastissima scelta di joystick da £ 10.000 a £ 60.000

VASTISSIMO ASSORTIMENTO SOFTWARE: GIOCHI E UTILITY PER AMIGA ED MS DOS. SPECIALIZZATI IN CONSOLES DI OGNI TIPO.

vendita per corrispondenza in tutta Italia

V. Lorenteggio, 38 MILANO Tel. 02/48952821 FAX 02/48952819 - Chiuso Lunedì mattina

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

standard al fine di offrire a tutti i lettori un panorama completo ed organico delle capacità di ciascuna macchina;
- di non sottovalutare il ruolo rivestito dalla Commodore e da Amiga nel corso degli anni relativamente alla diffusione di massa della cultura informatica in Italia.
Ai direttori delle riviste cui questa lettera viene inviata in copia e che attualmente non trattano Amiga, chiediamo invece:
- di riconsiderare la decisione di escludere Amiga dalle proprie pagine anche alla luce delle significative affermazioni che questo calcolatore ha riportato nel corso degli anni;
- di non dimenticare la già avvenuta, massiccia, e non settoriale diffusione di Amiga in Italia, non solo come strumento di divertimento ma anche di produttività personale e di lavoro.
A tutti chiediamo poi, se non altro, di ospitare questa lettera, spiegando:
- perché, se questo dovesse essere il caso, Amiga non meriti maggiore attenzione;
- perché le sue applicazioni professionali vengano così spesso trascurate da parte della stampa specializzata.
Per finire, chiediamo di considerare come per ogni firmatario di questa lettera aperta vi sia probabilmente una larga potenzialità di lettori, o di ex-lettori, che ne condividano i contenuti.
Nella speranza che le nostre richieste trovino risposta, porgiamo cordiali saluti.
Seguono una serie di oltre cento nominativi con tanto di indirizzo e numero telefonico (per eventuali verifiche) di tutti quelli che hanno aderito all'iniziativa creata da Massimiliano Marras.
Dopo aver letto la vostra missiva non posso non farvi i complimenti, sia per l'iniziative (la lettera è stata spedita ad altre 10 testate), sia per le cose che avete scritto, benché in qualche punto non mi trovino pienamente daccordo, mi sembrano comunque costruttive, andando ben oltre la solita diatriba Amiga vs PC.
Adesso tocca a voi lettori e alla Commodore Italia (che comunque con le nuove macchine per certi aspetti già l'ha fatto) rispondere ed esprimere opinioni su tutto ciò che avete letto.

CHI HA PAURA DEL VIDEOGIOCO CATTIVO?

Idolatrata redazione di TGM,
Non è la prima lettera che vi scrivo, perciò verrò al dunque: pochi minuti fa, durante una seduta a Project X, sono stato letteralmente aggredito da un mio familiare, che dopo avermi spento il computer, mi ha messo dinanzi agli occhi un articolo di giornale, tratto dal Corriere della Sera di Domenica 13 Dicembre, che mi accingo a trascrivere, permettendomi di sottolineare le eresie più clamorose, bieche e parziali:
"BIMBO "DROGATO" DAI VIDEOGIOCHI, PANNELLI COLORATI LO GUARISCONO.
Treviso - Francesco, 7 anni, seconda elementare, divorato dalla febbre dei videogiochi, "annullato da un computer". A un certo punto il bisogno di nuove immagini e stimolazioni luminose era arrivato a fargli superare abbondantemente la "dose media giornaliera", costringendo i genitori a regalargli un programma ogni 24 ore. Colto dall'ansia di dover "vincere" ancora, si svegliava di soprassalto, e si ripiazzava davanti al video, già tenuto acceso per cinque o sei ore durante il giorno. i genitori hanno continuato ad assecondarlo per mesi, ma non sapevano che Francesco era malato. Era diventato "videotossicodipendente". Affetto da videoipertesia, alienazione da videogame. un caso, il suo, disperato, anche se, alla fine, è stato risolto. Il bambino è stato guarito da un neuropsicologo, che ha tappezzato la casa di pannelli colorati, con la scritta GAME OVER. Il caso di Francesco - tra le prime "vittime dei videogame" in un'Italia sempre più popolata di giochi elettronici - è stato curato da Daniele Pauletto, che ha "riportato alla realtà" anche un impiegato di banca di 36 anni, Giovanni, "drogato" dai VG al punto di non riuscire a lavorare. Si portava i dischetti in banca, ma entrava in crisi per paura di mandare in tilt il sistema. Alla fine aveva deciso di sostituire quei "giochi pericolosi" con la visione simultanea di tre film, ma invano. Anche lui ha avuto bisogno di Pauletto. Francesco e Giovanni avevano perso il contatto con la realtà, subendo quella che viene chiamata "emiatrofizzazione telematica" (Antani brematurata per due a destra, NdConteMascetti), cioè l'atrofia del lobo temporale sinistro, quello che sviluppa la dimensione critico-razionale dell'individuo, atrofia causata dal bombardamento delle coloratissime immagini del videogame sul lobo destro, quello che crea le emozioni e il piacere (...) il bimbo era diventato sempre più introverso, si rifiutava di parlare, stava per ore davanti al video in uno stato ipnoide. A quel punto, ritenendo inutili atteggiamenti coercitivi proprio per la perdita delle capacità critiche e razionali, Pauletto ha deciso di agire sul meccanismo visivo, tappezzando la casa di scritte "GAME OVER", e il bambino ha superato ogni problema."
Pauletto ha compiuto una ricerca, esaminando duecento soggetti, tutti trevigiani, dai sedici ai quaranta anni, e ha scoperto che i casi patologici di videotossicodipendenza (56 ore di video settimanali, contro le 30 della media) sono presenti nella misura del 2%)
(Tralascio per pietà il nome del giornalista)
Ebbene, cari amici, vi dirò che quando ho letto questo articolo, ho provato una rabbia, che si è tramutata in riso incontrollato, causato dal non riuscire a esprimere il mio disappunto. Questo articolo, pur mostrando una parvenza di oggettività, nel riportare pedissequamente delle cifre, dei termini tecnici con tono volutamente allarmante e freddo, rivela tra le righe una bassa, infima e bieca parzialità, resa (paradossalmente) quasi esilarante, a causa della patetica disinformazione che ne traspare. Disinformazione, che porta a un'esposizione di fatti, di cifre stesse, disarmante, anche per chi, come noi, è consapevole di quanto siano false e fuorvianti certe affermazioni...
Maurizio Colucci

Mille scuse per aver tagliato in maniera così brusca la tua lettera, ma in parte ripeteva il discorso pubblicato sul numero scorso.
In effetti, episodi come questo fanno riflettere: l'autore del giornale è a dir poco un estremista, fazioso e poco obbiettivo, inoltre "emiatrofizzazione telematica" è il termine più insulso che io abbia mai sentito, e non vuol dire "atrofizzazione del lobo temporale sinistro", ma solo "atrofizzazione di un lobo qualsiasi" visto che non specifica il lato, e soprattutto "telematico" è un termine che c'entra come i cavoli a merenda. Che se lo sia inventato il giornalista? Probabile, ma che importa? Con tutti i problemi che abbiamo al giorno d'oggi, dobbiamo proprio starci a preoccupare di 'sta gentaglia? Ma per favore...

LAURA CATOBLEPA

Amici CATOBLEPI!!!
Vi ricordate ancora di me? E' un bel po' che non mi faccio sentire, ma vi posso assicurare che vi seguo sempre con trepido interesse.
La molla che mi ha spinto a scrivervi questa volta è stato il quiz musicale che, come tutti avranno capito, altri non poteva essere che Careless Whisper degli Wham, cantata da George Michael.
Un altro fatto che mi ha convinto a scrivervi è l'inesorabile avvicinamento del mio compleanno (ventiseiesimo, SOB!) ed una conseguente riflessione: sarò l'unica che, oltrepassato ormai il quarto di secolo, continua ad interessarsi ai giochi per computer e ai computer in generale?
Leggendo la vostra Posta si potrebbe presumere che la fascia dei lettori, vada dai quattordici ai vent'anni o poco più. Nessuno della "terza età"? Possibile che il premio "Nonnetta Microchip" spetti proprio alla sottoscritta? Ci saranno, da qualche parte, fratelli o sorelle maggiori, genitori, amici dei fratelli o delle sorelle maggiori, etc... che leggono TGM, magari usufruendo del fratellino o del pargoletto? DOVE SIETE?!?
Concordo pienamente con Stefano Milani che dice "giocate più che potete". Ha ragione! Infatti io gioco il più possibile, ma dove sono i miei coetanei? Mi sento tanto una mosca bianca... Tutti sono capaci di giocare a Trivial Pursuit, a Cluedo o a Risiko, tanto per citarne qualcuno, ma ancora devo incontrare un trentenne che mi dice "vado matto per Civilization" oppure "ho appena finito Indy IV". Quindi, vi prego!, anche se non mi pubblicate, fatevi portavoce del mio messaggio: "Nonnetti informatici di tutto il mondo, uniamoci!!! Usciamo dal mucchio!".
(...) Detto questo vi saluto e mi congratulo con voi per il costante e progressivo miglioramento della magica rivista, sempre che si possa migliorare ciò che è già pressoché perfetto.
(...) Tanti, tanti, tanti baciotti a tutti voi, e un ringraziamento particolare a Ricki, che ha avuto la pazienza di leggermi fin qui.
A presto! Laura Innocenti (Fi)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

CADARIO

GRAND PRIX

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Geoff Crammond

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

VERSIONE ITALIANA

ORA DISPONIBILE PER PC !!

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

In questo caso i ringraziamenti me li cucco io (Shin) che ho trascritto questa parte di posta visto che Ricki era momentaneamente occupato (e quando mai non lo è...). Comunque ti rispondo ancora io perché ho avuto modo di constatare personalmente che non sei la sola "mosca bianca" in questione. Difatti, solo per farti un esempio, tempo fa ho avuto modo di aiutare telefonicamente Paola di Roma che è ben più "matura" di te, per quanto riguarda l'età (ha poco meno del doppio dei miei anni, se mi ricordo bene). Come lo so? Beh, sai non capita molto spesso di parlare di videogiochi con una ragazza (o una donna) per telefono, e la curiosità è così forte che mi ha spinto a chiedere nome, cognome, indirizzo, numero telefonico, altezza, peso, colore occhi, capelli, vita, seno, fianchi, ecc, ecc... ehm sto scherzando, naturalmente. E' vero che voi ragazze siete una minoranza in questo mondo, ma secondo il nostro parere in modo meno pronunciato di quanto si possa immaginare, è solo che sono veramente poche quelle che come te, scrivendo una lettera o chiamandoci in redazione, "escono dal mucchio".

EI FU...

Spett. redaz. di TGM,
stavo leggendo l'ultimo numero e... cosa vedo? Finalmente una redazione che potrebbe accettare come redattori comuni mortali... ehm lettori! Fantastico!
A dire il vero ci aveva già pensato una nota rivista inglese; comunque...
Bhe, non nego che mi piacerebbe essere dei vostri e penso di poter far bene nonostante tutti gli impegni a cui ogni redattore è soggetto.
La mia esperienza con i videogames risale al 1983, quando i miei genitori mi comprarono il C-64. Oggi mi posso vantare di possedere il primo gioco della OCEAN (incredibile non fu un tie-in!), uno dei primi giochi Sierra (incredibile non fu un'avventura e si giocava coi tasti!), il primo gioco Accolade e molti altri.
I miei ricordi migliori sono per i mitici giochi Ultimate (Blackwich, Entombed, Dragon's Skull, Staff Of Karnath...): chi tra di voi se li ricorda (io, perfettamente, ndMax)?
Mi ricordo i giocabilissi Task-set (Super Pipeline), i divertentissimi giochi First Star (Boulderdash, Spy Vs Spy...). Poi arrivò Zzap! e cambiò tutto... arrivò il primo gioco in cui si poteva salvare la partita per ricaricarla quando si voleva (Ark Pandora-Rhino)... la mia prima simulazione (Acrojet-Microprose)... le mie prime avventure Magnetic Scrools (per fortuna che sapevo bene l'inglese!) e il mio primo gioco calcistico (Five-a-Side Soccer - M.A.D.), con il suo straordinario parlato e la sua divertentissima "prova rigori".
E i programmatori? Conosco anche quelli! Shaun Southern e Andrew Morris (non c'è bisongo che vi dica chi siano... spero!), questi negli anni 85-86-87 hanno prodotto decine di giochi (tutti sotto etichetta Mastertronic o Gremlin).
Oggi rigiocando a Kickstart o Trailblazer non riesco a credere sino a che punto si siano migliorati. E Chris Butler, e Braybrook, e Walker, e i mitici Antony Crowther e David Bishop (a Ratt+Bish game)?
Grandi persone che hanno fatto grande il Commodore, con i loro Ghosts'n'Goblins, Alleykat, Hunter's Moon... tanto per citare alcuni dei loro successi. Poi insieme a Zzap! arrivarono le polemiche: quasi tutti s'improvvisarono filosofi, arrivarono critiche, minacce; insomma tutti avevano qualcosa da dire.
Vi ricordate tutte le lettere di protesta? E vi ricordate quale fu il primo gioco che fece scaturire una polemica per il voto dato dalla vostra redazione? Io sì! Fu Rastan (Imagine), che ricevette un voto troppo basso per i lettori. E dopo questo una miriade di voti (una miriade, beh, non esageriamo! solo qualche migliaio... NdR) da voi dati che non ebbero trovato riscontro in quelli dei lettori...
Il S.E.U.C.K. (Palace-Sensible Software), rimarrà sempre uno dei maggiori casi insoluti della storia.
Ora basta, rinnovo il mio desiderio di essere dei vostri, però avrei un consiglio da darvi: perché non organizzate una competizione nella vostra redazione sulla storia dei videogames? Il vincitore potrebbe fare parte della vostra redazione e soprattutto io avrei discrete probabilità di vittoria! (...)

Alessandro Defendi (Mi)

Come già aveva accennato lo stesso Max qualche numero addietro, per essere redattori di TGM non bisogna essere né dei geni dell'informatica, né tanto meno degli ultra-acculturati in campo videoludico (infatti persino Emanuele lavora per noi... NdMA). Dei titoli che tu menzioni, ad esempio, io (ancora Shin) ne conosco solo la metà (aaaargh! Non lo sapevo! D'ora in poi ti faccio recensire i budget... "Ma in TGM non ci sono i budget?" - "Esatto!". NdMax) poi, prima di diventare redattore di TGM anch'io ero un comunissimo lettore, come lo sei tu ora, anzi, la maggior parte di quello che conosco "in materia" l'ho imparato in quest'anno abbondante passato nei meandri della redazione. Riprendendo quanto già detto siamo ragazzi che come voi sono appassionati di videogiochi e computer in generale, sappiamo "abbastanza" bene l'inglese e soprattutto sappiamo scrivere in italiano (o quasi...). Pertanto se volete diventare dei nostri, non dovete fare altro che spedirci un paio di recensioni di prova e avere fiducia, se siete in gamba e abitate a Milano (caratteristica ormai fondamentale a causa degli orari assurdi a cui ci chiama il nostro baldo caporedattore... NdSH), beh provare non vi costa nulla.

BASTA!!!

Nonostante il desiderio espresso il mese scorso di chiudere la diatriba più stupida dell'universo videogiochistico (Amiga Vs PC, ricordate?) sono arrivate numerosissime lettere che proseguivano su toni come "ormai il 90% degli utenti PC ha un 386", "il 68040 fa i calcoli in virgola mobile tre volte più veloce di un 486", "il PC è più figo", "l'Amiga è più lucido" e robaccia del genere. Inoltre, continuano a arrivare schede tecniche, listini prezzi, elenchi, statistiche, stime di fatturazioni... Ma la vogliamo piantare o no? Possibile che non avete nient'altro da fare che scrivere "i miei 16 milioni di colori sono più belli dei tuoi"? Siamo perfettamente consapevoli di avervi in un certo modo "istigati", ma è davvero l'ora di finirla! Che cosa vi impedisce di usare il vostro computer come più vi piace giocando a quello che vi pare e soprattutto senza rompere l'anima al prossimo? Cerchiamo di non inventarci il razzismo anche tra computer, sarebbe davvero l'inizio della fine. Nel frattempo, noi ci raduneremo attorno a un falò alimentato da tutte le lettere dedicate a questo argomento cantando qualche canzone e arrostendo toffolette. Row, row, row the boat...

MA STIAMO SCHERZANDO?

"Alla Redazione di The Game Machine
Sono un vostro assiduo lettore da un bel pezzo ormai, cioè da quando quattro anni fa ho acquistato un Amiga 500. Conosco la vostra reticenza contro ogni forma di pirateria, capisco le vostre ragioni; però provate voi a mettervi nei panni di noi videogiocatori che per ogni gioco sborsiamo e sborsiamo (alla fine rimarremo al verde), mentre per voi è molto più semplice poiché i programmi vi vengono spediti direttamente dalle case che li producono.
Certo per voi è un lavoro che non è solo divertimento, però quando qualcuno che ha una copia non originale di un programma quindi non ha i relativi codici e molto gentilmente vi chiede di pubblicarli cercate di essere un po' più comprensivi del Febbraio e Aprile di quest'anno.
Gentili saluti,

Di Stefano Luca

Uhm... come possiamo farvelo capire? Facciamo così:
"Alla redazione di Quattroruote,
Sono un vostro assiduo lettore da un bel pezzo ormai, cioè da quando quattro anni fa ho preso la patente. Conosco la vostra reticenza contro ogni forma di furto d'auto, però potreste pubblicare degli schemi per costruire apparecchi per neutralizzare gli allarmi e gli antifurti? Sapete, le macchine costano parecchio, e se dovessi comprarle tutte non saprei proprio come fare..."

SCENEGGIATORE CI SCRIVE...

Spettabile redazione, vi scrivo in merito alla recensione apparsa sul numero quarantasette di TGM del videogioco interattivo della Simulmondo "Attraverso lo Specchio".
Innanzitutto vorrei ringraziarvi fin d'ora per i giudizi favorevoli espressi e la critica costruttiva. Sono lieto che vi sia piaciuto e spero vivamente che anche i vostri lettori abbiano occasione di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

apprezzarlo giocandovi.
Chi scrive è uno dei due sceneggiatori che hanno scritto la storia e desidererebbe fare alcuni chiarimenti. Per primo luogo Sarah non è la figlia di Lord Foulkes, ma la nipote. Secondo: lo scrittore che entra in gioco in determinati momenti non è Sergio Stano (chiunque esso sia), bensì... meglio non scrivere la sorpresa.
L'identità del misterioso scrittore viene rivelata nel finale della storia (a questo punto mi sorge un dubbio... NdSH). (E' lo stesso scrittore che "scrive" la storia via via che il giocatore procede. Approposito vi eravate accorti che il cursore ha la forma di un pennino di stilografica?).
Un'ultima cosa che i più smaliziati fan dell'indagatore dell'incubo avranno già notato, è l'abbondanza di citazioni e riferimenti da altre avventure di Dylan Dog.
Per finire, a nome di tutto il team vi porgo i più sinceri complimenti per la vostra rivista e vi ringrazio per l'attenzione.
Cordiali saluti,
Daniele Possamai

Niente da dire, anzi ci scusiamo per la gaffe di G.B. nella recensione...

IL DOMANDONE DEL MESE

Ciao Ricki, sono felice! Già, sono felice, sono tra i primi monzesi ad avere un A1200! Finalmente ho un mezzo che pareggia e supera anche i PC. No! Calmi non voglio aprire la diatriba 1200/486 (i 386 sono oramai obsoleti), dicevo che finalmente la Commodore ha costruito qualcosa al passo coi tempi. I miei complimenti (e non é finita, aspettate di vedere il 2200 e il 2400 che hanno rispettivamente16 e 90 (!!) MB di RAM di base)(e questa notizia dove l'hai reperita, dal pescivendolo sotto casa? NdSH). Volevo farvi una domanda: potreste fare un elenco di tutti i giochi (diciamo quelli usciti dal '90 in poi) che non funzionano col 1200?

Ti rispondo io (Shin) perché mi è stato chiesto gentilmente da Paolo che a sua volta stava spulciando la Posta di Ricki.
Ma io dico, hai idea di quanti titoli sono usciti dal novanta a oggi per Amiga?!? Diciamo pure solo qualche centinaio, quanto tempo ci vorrebbe per testarli tutti? Giusto un paio di secoli... E' chiaro che quando ci capita ve lo facciamo sapere, ma quanto ci proponi mi sembra obiettivamente improponibile.

SYNTETHICAMENTE

Comincio salutando JOE92, brevemente questo mese, anche perché se pubblico interamente questa tua ultima lettera poi mi accusano di favoritismi. Sono stato al Rolling Stone per la presentazione ufficiale di Terremoto (c'era anche la nostra cara Roberta con il suo ragazzo Alby, entrambi veri fanatici dei Litfiba), purtroppo non ho ancora potuto sentire il disco a sufficienza per un parere approfondito, mi sembra comunque molto buono... Magari ci vediamo al concerto, nel frattempo Max ed io abbiamo già comprato il biglietto per quello di Vasco al Forum ("lasciate che succeda e dite... non è colpa mia", come al solito grande). Sono perfettamente daccordo quando dici che stampa e TV hanno sempre bisogno di sbattere mostri in prima pagina per poi dimenticarsene il giorno dopo; per il resto non preoccuparti, Eloisa non s'è offesa per quanto avevi detto, fatti pure vivo quando vuoi.
Ringrazio Michele Diegoli per tutti i complimenti che estendiamo naturalmente anche Matteo Resinanti (l'autore dell'Another World italiano), balzato all'interesse generale dopo l'articolo comparso sullo scorso numero.
Renzo Scialpi espone alcune sue considerazioni sulla pirateria, guarda comunque che Impossible Mission II è disponibile come budget della Kixx già da tempo.
In redazione non c'è nessuno che abbia fatto il liceo classico, mi dispiace per Luigi Bruzzone.
Interessante il quesito musicale proposto da Claudio Alviggi, in quale canzone compare la parola "you"...
E siamo arrivati allo spazio dedicato a chi per un motivo o per un'altro si è guadagnato una citazione; e questo è, ad esempio, il caso di Daniele Napolillo di Seregno (Mi), che ha avuto la brillante idea di scriverci sopra un paio di mutandoni "del nonno" in stile Fantozzi! Almeno erano puliti...
E' quindi il turno di Alex Foletto che con una lettera "anti-razzismo" e una per la serie "viva le crisi esistenziali secondo Socrates", entrambe molto simpatiche e veramente ben scritte.
Un saluto particolare a Giovanni & Roberto, a Millo (visto? Finalmente ci siamo accorti della tua esistenza NdSH), a X-ray (don't worry! Per i titoli che avete in cantiere fateceli avere al più presto, il Talent Scout è qui per questo...), a CHB per la sceneggiatura "ultrademenziale" di "Fair end Ais", a MUC per la simpatica lettera (approposito, se vuoi rapire la nostra segretaria fai pure, anzi ci fai anche un favore... Poi ti faremo sapere quanto vogliamo per riscattarla) e ad Andrea Tesei.
Caro Hex, eccoti la spiegazione concreta che giustamente ci chiedi nella tua missiva.
Ogni anno, in occasione di una qualsiasi fiera (Sim, Abacus o, Smau che sia), immancabilmente ci sparisce un fottio di roba: giochi originali, computer, console, joystick, monitor, etc etc. E' successo all'Abacus, come alla Fiera dell'Infanzia, nonché, al Sim Hi-Fi. Purtroppo, durante il Sim Hi-Fi eravamo in possesso solo di una copia Finger Printed di Sensible Soccer, ovvero di una copia mandataci direttamente dalla software house per la recensione, che ha come caratteristica quella di avere una traccia nel dischetto in cui è scritto chiaramente che è stata fatta per noi redattori di TGM. Non potevamo quindi assolutamente correre il rischio di farcela rubare (se fosse stata messa in giro come copia pirata, che figura ci avremmo fatto?) e di conseguenza siamo ricorso ad una copia sprotetta prestataci gentilmente da un ragazzino che aveva piantato le tende nel nostro stand. Tutto chiaro?
La proposta di Marco Petri, quella del minicorso di programmazione ha riscosso un notevole numero di consensi e a questo punto prendiamo anche noi seriamente questa proposta. Abbiate fiducia, Max si sta organizzando...
Maurizio Colucci ci chiede anche come fare a rimediare alle deficienze (presunte) del sonoro dell'Amiga: il problema è che i programmi da lui usati possono suonare solo quattro tracce separate. Embè? Procurati l'Oktalyzer o lo Star Trekker (programmi di pubblico dominio) che lavorano a otto tracce, e sono dei cloni del Protracker che sostieni di usare. Ci scrive poi un certo Andrea che ci illustra una "nuova e fantastica idea" per rendere più realistici i giochi di guida, ovvero un joystick che più lo si "piega" più fa sterzare la macchina. Ma perché non ci ho pensato io? Accidenti, avrei potuto fare un sacco di soldi. Caro Andrea, questa "nuova e fantastica idea" è in giro da parecchi anni, funziona su tutti i PC e si chiama "joystick analogico". Riprovaci.
Infine (lo spazio comincia davvero a mancare), l'ultima lista di saluti: Micky, Fabrizio M. Hi-Tech, Simone alias God (modesto, eh?), Davide Mancusi di Napoli, Roberto Ferri (e non è il nostro boss... NdR)(thanks a lot per i consigli), Ravasi Emanuele (sei un grande, quella stampa dei Guns dietro alla lettera... NdSH), Massimo Pagani (per ora non si sa niente approposito di un possibile potenziamento hardware del 600 verso il 1200), Ettore Giulini, Alex Bianchi (sei forte, continua così! NdSH), Giovanni Orecchioni, Painkiller (complimenti per il racconto con il classico "colpo di coda", molto ben realizzato), Roberto Corsaro, che ci scrive una missiva a dir poco kilometrica, MIX, Carlo Valenti, P.S. Project, Captain Nemo, MEG, Simone Dalla Valle (nella tua missiva mi stavi salutando o ti sei firmato col mio stesso pseudonimo? NdSH) ed infine Marco the First (autore di Mai dire TGM) a cui dico "accetto le tue scuse" e non te la prendere per la risposta "distruttiva", ma la tua lettera è passata sotto le grinfie di Marco e come si dice: "Dio perdona Marco no!".
Alt! Quasi mi dimenticavo di Maria, una delle più simpatiche e strampalate lettrici di cui abbiamo mai identificato l'esistenza (vi dico solo che ci ha chiamato la prima volta verso l'una di notte, lo ricordo perché stavo giocando a Poker...). Ok, chiudo con "Have you ever been so lonely that you felt just like you were the only one in this world...", siccome non è facile vi dico che bisogna leggerlo, e cantarlo, tutto in un fiato, e nel titolo c'è il nome di una ragazza, capito?

CONCLUDENDO

Bene, come da venti numeri a questa questa parte accade, l'ultima parola redazionale anche per questo mese è...

RICKI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EBBINGHAUS - ROMA

NATHAN NEVER

THE ARCADE GAME

NATHAN NEVER, Agente Speciale Alfa, è impegnato nella sua battaglia più difficile: sabotare la base fortificata sul mare da cui la Yakuza, potente mafia orientale, vuole condurre un micidiale attacco all'entroterra. La missione è più complicata del previsto per Nathan: Sigmund, il suo caro amico e collega, è tenuto prigioniero nella fortezza insieme ad altri scienziati rapiti e costretti a collaborare alla realizzazione del progetto criminale. Tempo limite: 48 ore... da adesso.

SOFTEL

IN OMAGGIO
L'ALBO INEDITO
"GUERRA ALLA YAKUZA"

GENIAS

© 1992 - SERGIO BONELLI EDITORE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Entra Nella Leggenda!

Sulla scia di 'Ultima Underworld' un appassionante gioco di ruolo per riscrivere la cronaca gloriosa delle epiche avventure di un eroe nella magica città di Mitteldorf.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

(...)...UN LAVORO CHE NON TEME CONFRONTI, DEGNO D'ESSERE ANNOVERATO FRA I CLASSICI DEL GENERE. IMPERDIBILE".

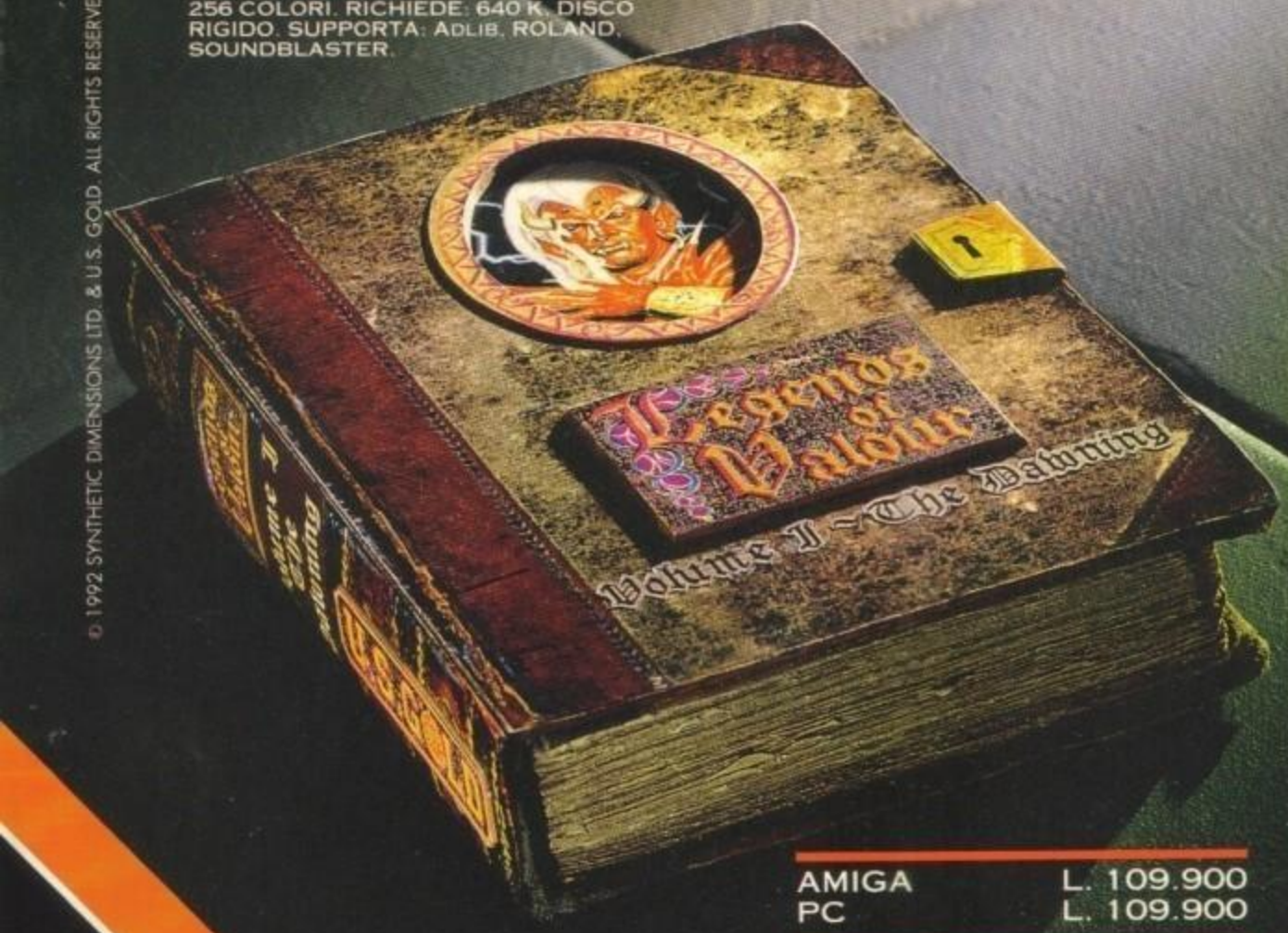
95% AMIGA ("TGM" NOVEMBRE '92)

(...)...RACCOMANDATO A CHI CERCA UN GIOCO DI RUOLO NON TROPPO DIFFICILE, DOVE ANCHE L'OCCHIO HA LA SUA PARTE".

860 PC ("K" DICEMBRE '92)

AMIGA
PC

SCHEDE GRAFICHE: VGA/MCGA 256 COLORI. RICHIEDE: 640 K, DISCO RIGIDO. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.



AMIGA	L. 109.900
PC	L. 109.900

synthetic dimensions

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

© 1992 SYNTHETIC DIMENSIONS LTD. & U.S. GOLD. ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/